1994年2月1日発行
コンピュータ世代の生活情報誌 PC-PAGE GURU
ドクター・ドブズ・ジャーナル日本版 2月号増刊
定価580円
GURU
グル
VOL. 1
天孫降臨号
アクセスせよ!!
大特集 不良のためのコンピュータ白書
デジタル時代の明日を読むインタビューズ
布施英利／いがらしみきお／高城剛／津野海太郎／神足裕司／
ウゴウゴルーガ(岩井俊雄✚福原伸治)／高杉弾／平沢進／
中ザワヒデキ／JIMCOK DESIGN／粉川哲夫／
加藤賢崇✚福岡ぷりん／橋本典明／
飴屋法水／オウム真理教ネット
連載
荒木経惟✚伴田良輔▶世紀末ランデヴー
南伸坊の▶フェイク・スクール
内田春菊▶シムと生活
とり・みきの▶大星雲ショウ

C&C for Human Potential

すぐ使える。すぐ力になる。

買ったその日から、すぐ使えるパソコン。

新98MATEなら、NEC版Microsoft® Windows™3.1*をはじめ、すぐ始めるのに必要な機能を、あらかじめ内蔵。*FDDモデルは除く。

仕事が早い、帰宅も早い。上司、喜ぶ。妻も喜ぶ。

新98MATEなら、豊富な98の日本語ソフトが、より便利に使え、さらに複数のソフトを同じ画面上で同時に扱えるから、仕事の効率がぐんとアップ。

買えば、もれなく「説得力」がついてくる。

新98MATEなら、絵や音、映像を駆使したプレゼンテーション・企画書が簡単にできる。あなたのビジネスに、インパクトと説得力が生まれる。

長く愛せることが、良いパソコンの第一条件。

新98MATEなら、将来の性能アップにも備えは万全。約17,000種の日本語ソフトと全国639ヵ所のサービス受付拠点が、あなたをバックアップ。

歓迎キーボードアレルギー御一行様。マウスだから、簡単操作。

新98MATEなら、絵文字やマークの指示通りにマウスを動かせば、複雑な仕事もスイッ、スイッ。これであなたも立派なパソコンユーザ。

●写真は98MATE(PC-9821Be/U7W)です。マルチシンクディスプレイ(PC-KM152:標準価格138,000円〈税別〉)は別売です。

ウィンドウズも入ってお買得
268,000円(税別)から
本体標準価格

新98MATE(メイト)

身近になった98MATE PC-9821 Bp·Bs·Be プロフェッショナルクォリティPC-9821 Ap2·As2*

※画面はハメコミ合成です。※Microsoftは米国マイクロソフト社の登録商標です。Windowsは米国マイクロソフト社の商標です。
※i486は米国インテル社の米国における商標です。

パソコン新商品情報FAXサービス PC-9800シリーズ新商品の詳しいことをすぐに知りたいという方に、FAXで最新情報をお届けしています。アクセスはとても簡単。手軽にすばやく98のホットニュースが手に入ります。①お手持ちのFAXから、ダイヤルしてください。東京 03-3552-9801 ②アナウンスに従ってご希望のBOX番号をダイヤルしてください。7002(新商品情報) ③お手元のFAXにご希望の情報が届きます。

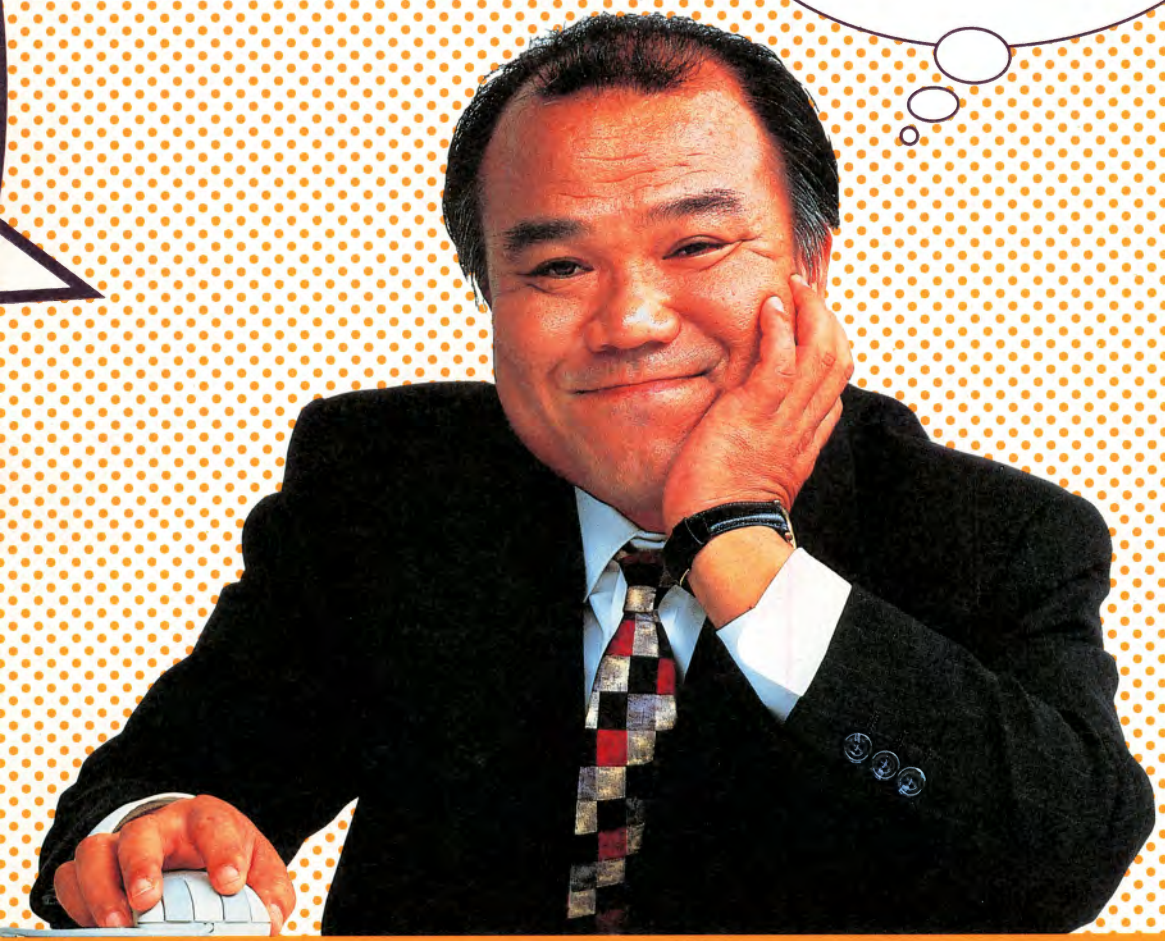
新98で、

〈お問い合わせは、最寄りのNECへ〉

札幌	011(231)0161	千葉	043(238)8111	神奈川	045(324)5511	静 岡	054(255)2211	大阪	06 (342)5203	高松	0878(36)1200
仙台	022(261)5511	東京	03(3454)1111	金 沢	0762(23)1621	名古屋	052(262)3611	神戸	078(332)3311	福岡	092(271)7700
大宮	048(641)1411	立川	0425(26)0911	長 野	0262(35)1444	京 都	075(352)2261	広島	082(242)5503		

NEC

こんな98を待っていた。



新98FELLOW（フェロー）
DOS環境でのコストパフォーマンスを追求
PC-8801BA2・BS2・BX2

本体標準価格 178,000円から（税別）

始めよう。

新商品情報はPC-VANでも提供中！ 新商品の情報はパソコン通信のPC-VANで取り出せます。PC-VANに接続したら、J NECPCとキー入力してください。PC-VANに接続するには、PC-VANに加入している必要があります。加入については、PC-VAN事務局 TEL 03-3454-6909にお問い合わせください。

〈本広告に関するカタログを差し上げます。〉ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、勤務先を明記のうえ、
〒108-01 東京都港区芝5-7-1 NEC(10-27075) グル係までお送りください。

〈パソコンに関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉NECパソコンインフォメーションセンター 東京 03(3452)6000 大阪 06(943)9800 名古屋 052(251)9800
東北 022(262)9800 九州 092(262)9800 受付時間…9:00～17:00 月曜日～金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

NECグループ

〈資料請求番号C02〉

“ぱそこんオタク”の方は
絶対アクセスしないで下さい。

PPB3
GIAG

ハワイが3万円(*_*)
という格安チケットの
情報を入手したゾ!
この冬は、ハワイだ。

こんど いくぞう

あきらめかけていた
ビジネスパートナーを
「ちゃっかりザウルス」で
見つけることができました。
感謝、感謝。

やたろう

いろんな企業の外部
ブレーンとして活躍
できちゃうってのが
ダントツ新しいですね。
PC-VANやNIFTY-Serve
にはなかったもんね。
こういうの。

神出鬼没の頭脳クン

「アイデア応募」って、
ユニークなメニューですよね。
こんなの待ってたってかんじ。
ヤルー!

パズル子です。

「アンケート」と「モニター」で
賞金ためて、ぶったまげるような
オリジナルCUG主催するからね。
ご期待ご期待。

賞金かせぎのジョー

最新情報で“得する”“楽しむ”“参加する”CUG
94年2月末までくご紹介

CUG無料開放参加ご希望の方は、住所・氏名を明記の上、「ちゃっかりザウルスG事務局」

7835

ボクのイベント・プランの
黒幕になってください。
お待ちしています。(^_-)

プランちゃん

「ちゃっかりボード」と
「ビジネスボード」の
常連さん一号に立候補します。

"勝手に常連さん一号"と呼んでね。

ふつうの通販でお目に
かかれない商品がいっぱい
なので「ちゃっかりショップ」
ダ〜イすき。もっともっと
ユニークお願いしま〜す。
(^_^)v

グッズ大好きのヒロミでした。

どうしてオタクじゃ、
いけないの。
私は、入るぞ。

オタッキーまことちゃん

とつぜんですが、
どなたか「異業種ザウルス」
しませんか。こちら、商社3年目
のバリバリくんです。
メール、お待ちしています。

バリバリくん

アンケートに応えて、
おこずかいもらっちゃった
もんね〜です。＼(^o^)／

とくちゃん

0001

ハワイ旅行が当たる！

オープニング・クイズ実施中

問題：最新情報で"得する""楽しむ""参加する"CUGといえば

「○○○○○ザウルス」

上記の○にぴったりの5文字は何でしょう。

応募方法：電子メール又はハガキにて住所、氏名、ご利用ネット名、IDを明記の上、下記の「ちゃっかりザウルスG事務局」までお送りください。

賞品：1等賞/ハワイ4泊6日にペアでご招待　1組様
2等賞/FAX「Speax 10」3名様
3等賞/「ちゃっかりザウルス」オリジナルテレカ　30名様

締切り：1994年2月28日

クイズの解答先

（株）ガジェット・インタラクティブ「ちゃっかりザウルスG事務局」
PC-VAN　ID：DPB37835
NIFTY-Serve　ID：GIA00001
〒108　東京都港区芝5-16-2　矢花ビル
Tel（03）3798-1811　Fax（03）3798-1433

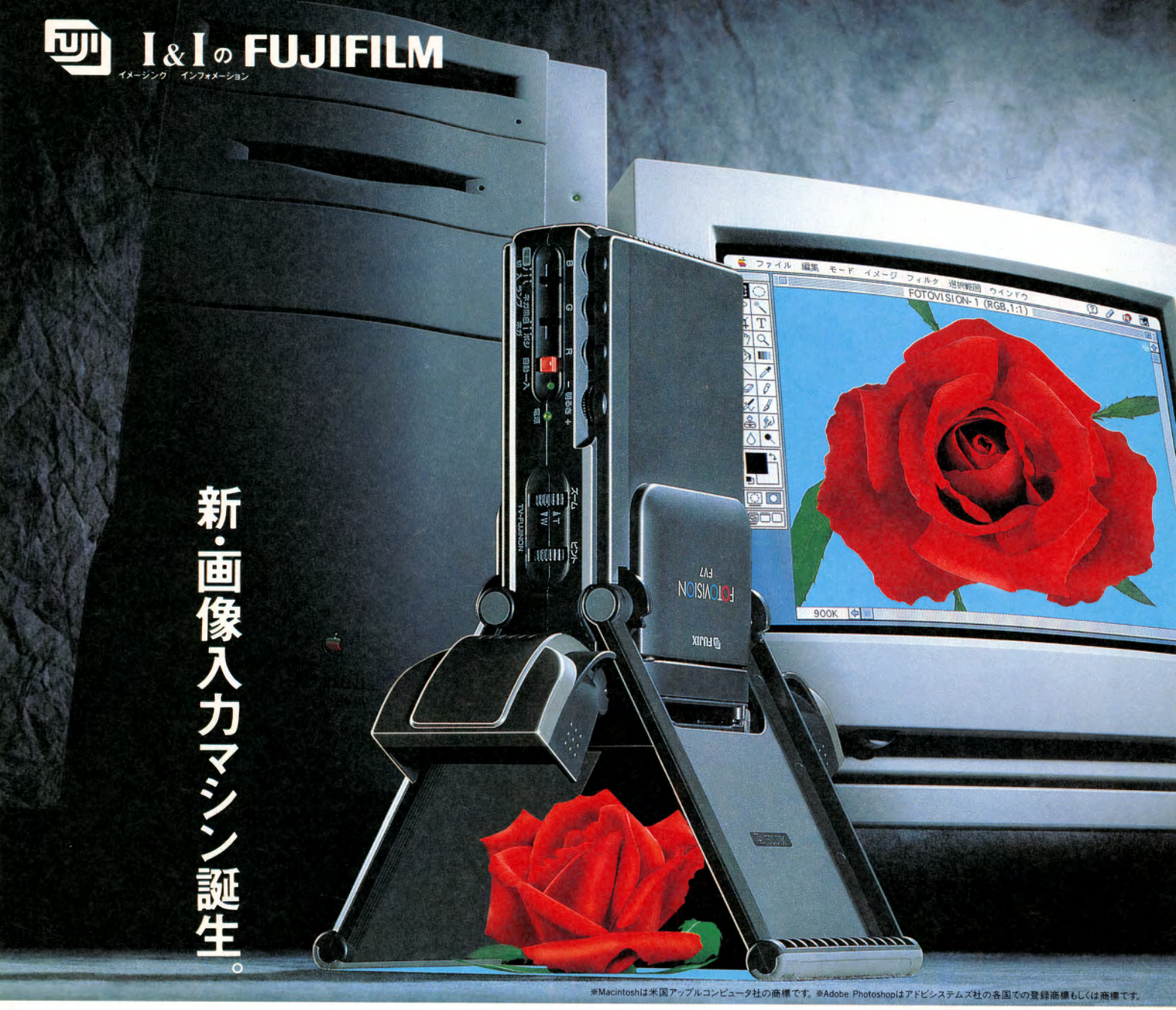
「ちゃっかりザウルス」大胆無敵に新登場。
用CUG無料開放中＞

まで電子メールにてお申込みください。PC-VAN ID：DPB37835/NIFTY-Serve ID：GIA00001

「ちゃっかりザウルス」
会員募集中

〈資料請求番号005〉

I&Iの FUJIFILM
イメージング　インフォメーション



※Macintoshは米国アップルコンピュータ社の商標です。※Adobe Photoshopはアドビシステムズ社の各国での登録商標もしくは商標です。

フジフイルムのフォトビジョンFV7は、**MACWORLD Expo/Tokyo** に出展されます。

ネガ・ポジフィルム、プリント、そのうえ立体物も、印刷物も、画像入力できるフォトビジョンFV7、誕生です。

より速く。 FV7とパソコン画面はリアルタイムで直結。取り込みたい画像を瞬時に入力。だから、画像データベースやDTPへの利用など大量の画像入力も、楽々にこなします。

より美しく。 色合いや輪郭を美しく映し出す41万画素HR CCD搭載。高性能FUJINONレンズを採用し、S端子も装備、だから、鮮明高画質。楽しさと説得力を際立たせます。

より手軽に。 FV7は3つのカタチに変化。ネガ・ポジフィルム、プリントの画像入力はもちろん、立体物や印刷物も取り込み可能。だから、場所もとらずに今まで面倒だった作業が楽々。

ネガは反転、ポジフィルムも美しくリアルな画像で入力。

プリント写真、印刷物、立体物までも取りこめる。

折りたため片手で持ち運べる薄型コンパクト設計。

（ハンディサイズのボディに多彩なワザあり機能を満載。）

●ワンタッチでネガ/ポジ切り換え●拡大して見たい部分を2倍ズーム●タテ位置・ヨコ位置の写真に対応●色合い調整はオートでもマニュアルでも可能●S映像出力・ビデオ出力端子を装備●付属品：ACパワーアダプター(1)、ネガフィルム キャリア(1)、S映像ケーブル(1)、ビデオケーブル(1)、ソフトケース(1) *コンポジット入力がない機種はビデオキャプチャーボードが必要です。

表現力が加速する。

FUJIX FOTOVISION FV7

富士写真フイルム株式会社
電子映像事業本部 業務部 〒106 東京都港区西麻布2-26-30
●お問い合せは、お客様コミュニケーションセンター TEL(03)3406-2981

瞬時に、綺麗に、画像入力。フォトビジョンFV7 お求めやすい 74,800円

メーカー希望小売価格(消費税別)

〈資料請求番号006〉

生き延びるためにアクセスせよ！

GURUGURU宣言

もう未来について、無責任なおしゃべりをくり返すのはやめにしたい。はっきり言おう。『GURU』は、残り少ない'90年代を生き延びるためのアクセスガイドだ。20世紀のどんづまり、もしかすると人類滅亡の日まであとわずかの時間しか残されていないかもしれない現在を、より楽しく、よりラクに生きぬくための手がかりをさぐる雑誌なのだ。そのときの右腕となる道具として、僕たちはコンピュータを選んだ。

道具が人間を、歴史を変えることがある。グーテンベルクの活版印刷術も、エジソンの電球も、フェンダーのストラトキャスターも、みな歴史を変えてきた道具のひとつだ。そしてコンピュータが、僕らの世代のストラトキャスターであることは、たぶんまちがいない。

いま、時代の流れを敏感に感じとるアンテナをもったヤツらにとって、コンピュータはすごく気になる存在になっている。個人の能力を何倍にも拡大し、なにかを創ったり、表現したりするときに支援してくれる万能装置として考えられたという、パーソナルコンピュータの「ルーツ」なんか知らなくとも、なんとなくコイツには可能性がありそうだと、都市生活者の嗅覚でもってコンピュータに出会ったヤツらは多いはずだ。

そんなストリート感覚をそなえたヤツらが、コンピュータという「斧」を手にして、これからなにをしでかすかに、僕たちは興味がある。いや、興味があるなんて客観的な言い方じゃない。そういうヤツらと出会いたい、出会って一緒になにかをはじめたい。切実にそう思っている。

『GURU』が口火となって、あちこちのトッポいヤツらがいっせいに騒ぎはじめたら、いっせいにバカをやりだしたら、そしたら世の中ってやつも少しは楽しく、すごしやすくなるんじゃないか？

そんな希望をこめて、『GURU』をいまおくりだそう。みんな、生き延びるために、ラクになるために、『GURU』にアクセスしてきてくれ。Smile!

GURU編集長 安藤聡

TOSHIBA

エネルギーとエレクトロニクス
E&Eの東芝

一太郎dashとロータス1-2-3内蔵のダイナブックEZをよろしく。

intel inside

進んでいるから、とことんカンタン。

DynaBook EZ(イージー)486P

本体標準価格
298,000円(税別)
(日本語MS-DOS V3.1標準装備)

本体標準価格
248,000円(税別)
(日本語MS-DOS V3.1標準装備)

①「一太郎dash」&「ロータス1-2-3」を内蔵。
②ワープロ感覚で、いきなりソフトが立ち上がる。
■本格32ビットCPUi486™SX(25MHz)搭載。

●世界標準のVGA(640×480ドット)表示対応●FLサイドライト付16階調白黒液晶ディスプレイ●2MBメインメモリ(最大18MBまで増設内蔵可能)●着脱式ハードディスクパック(オプション、80/120/200MB)を用意●ジャストA4サイズ・2.2kg

ブックコンピュータ
DynaBook EZ(イージー)486

※MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。※i486SXは米国インテル社の商標です。※一太郎は㈱ジャストシステムの登録商標です。
※Lotus1-2-3はLotus Development Corporationの商標です。※VGAは米国IBM Corp.の商標です。※Intel Insideロゴはインテル社の商標です。
この誌面に掲載されております全商品及び役務等をご購入の際、消費税が付加されますのでご承知おき願います。

アップグレード/バージョンアップサービスのお問い合わせは ㈱東芝/お客様パソコンサービス係 ☎(03)3457-8148 FAX(03)5444-9262 受付時間 9:00～12:00/13:30～16:00(土・日曜日及び祝祭日、東芝休日を除く)

だれでも簡単——東芝から

DynaBook テクノセンタ秋葉原・大阪
●秋葉原 TEL.03-3257-3100 〒101東京都千代田区外神田1-8-13東芝秋葉原ビル1F/営業時間:AM10:00～PM7:00/休館日:毎週水曜日、祝祭日、特別休館日
●大　阪 TEL.06-644-2281 〒556大阪市浪速区日本橋東1-10-10/営業時間:AM9:00～PM5:00/休館日:毎週土・日曜日、祝祭日

●お問い合わせはダイヤル 3100 まで。受付時間10:30～12:00／13:00～18:30(毎週水曜日、祝日を除く)
東京03-3252-3100 大阪06-643-3100 名古屋052-551-3100 札幌011-281-3100 福岡092-731-3100 仙台022-213-3100
●資料の請求は右記へ。株式会社 東芝／パソコン事業部 〒105-01 東京都港区芝浦1-1-1〔東芝ビル〕電話(03)3457-2930
関西支社 〒531 大阪市北区大淀中1-1-30〔梅田スカイビル タワーウエスト〕電話(06)440-2114
〈資料請求番号008〉

ぐるぐるインターナショナル

13 巻頭ニュース

- 中国でポケベル販売 カシオ波潮通信電子有限公司の謎
- 100倍脱力! 無意味世界一! ソフト界のパンク王「フジヤマ計画」にチャンネルを合わせろ!
- CGアーチスト原田大三郎が語る 虫の世界
- !? What's New

不良のためのコンピュータ白書

デジタル時代の明日を読むインタビューズ

41 大特集

GURUに聞く

- コンピュータのなかで死体に出会う **布施英利**
- ぼのぼのの森はモニタの向こう **いがらしみきお**
- 「リアリティ」は決してなくならない **高城剛**
- 個人レベルまでメディアを引き戻せ! **津野海太郎**

GURUになる

- コンピュータは「写ルンです」を見習いなさい(笑) **中ザワヒデキ**
- 年下の奴らが台頭してきたら、負ける前に逃げちゃうよ **JIMCOK DESIGN**
- CD-ROMなんて単なる器だから、何入れたっていい **高杉弾**
- 去年のビデオを見たら、全然遅いんですよ〈ウゴウゴルーガ〉 **福原伸治・岩井俊雄**
- マリオペイント対談 **加藤賀寮VS福岡ぷりん**

GURUがゆく

- 真剣に考えられるネットです **オウム真理教**
- オジサンがパソコンを始めるとき **神足裕司**
- 一生のうちに摂取するものはすべて情報である **飴屋法水**
- 僕は直前のところで覚めてるんです **平沢進**
- 統合でなく素材重視のメディア・リンケージ **粉川哲夫**
- ホワイトハウスのメールシステムは正常には機能してないよね **橋本典明**
- **佐藤大**のデジタル・エロトロニクス ハメ撮りはヴァーチャル・リアリティーだ
- 編集長3番勝負「**ぱそ**」「**Mac Japan Bros.**」「**SPA!**」編集長VS「**GURU**」編集長

発行人: 長廻健太郎
編集人: 安藤 聡

編集: 榎本統太
藤井政登
安藤健一郎
伊藤友一
臼井かおる
佐藤 亨
市呂佳奈

表紙・目次デザイン: 祖父江 慎(COZ-FISH)
表紙アートワーク: 早川郁夫(SE)
表紙CG制作: 高野純一(タカJピクチャーズ)
本文デザイン: 伊丹友広・堀木正隆(IT IS DESIGN)
井上則人(いのうえでざいん)
井原靖章
岩瀬 聡
奥田敏弘
こじままさき(BAD DESIGN)
佐藤直樹(TETSUZO)
祖父江 慎(COZ-FISH)
能登伸治
山口了児(ZUNIGA)

発行所: 株式会社翔泳社
東京都港区北青山3-10-18北青山本田ビル 〒107
TEL.03-5467-0361(出版事業部販売部)
TEL.03-5467-3777(出版事業部編集部)
写植組版: 株式会社キャナル・コンピュータ・プリント
株式会社サンコープロジェクト
株式会社シータス
東京リスマチック株式会社
高橋幸宏(AD,PRO)
印刷所: 図書印刷株式会社

©1994 SHOEISHA 定価580円(本体563円、税17円)

96 小特集

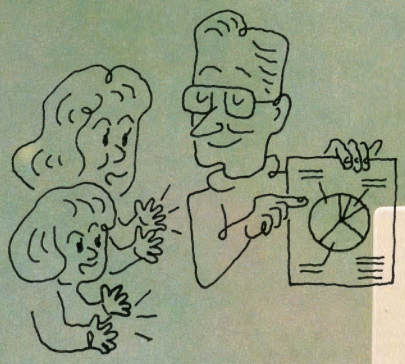
思想する壁紙・サイケなスクリーンセーバ

- あぶれぼっぷろ〜まんす
- 芸術の電子移民化計画
- サイケデリックアンビエントなジャケットワーク
- 『スター・トレック』がなぜモテる
- F1を机上で満喫する
- 思想する壁紙
- 思想する壁紙・サイケなスクリーンセーバの作り方

つづく

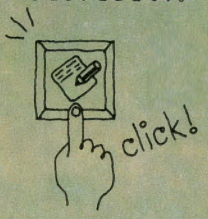
アップル コンピュータ株式会社
東京都渋谷区千駄ヶ谷1丁目14番1号 〒151 Tel(05)5411-8500

家族のパフォーマンス。



一般的に使われるソフトは
組み込まれています。
◎統合ソフト「クラリスワークス」:ワープロ/グラフィック/
表計算/データベース/通信の各機能
◎情報管理ツールソフト「HyperCard」

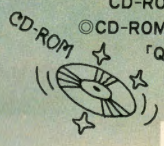
電源を入れると
簡単操作画面「At Ease」がオン。
ボタンを押す感覚で
マウスを動かすだけだから、
子供でも使いこなせるやさしさです。



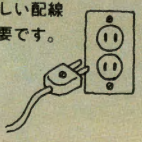
32000色の美しいカラー画面。
クリアな音質のステレオスピーカと
マイクロフォンも内蔵。
(Performa275はモノラルサウンド)

困ったときは、フリーダイヤルの
電話サポートサービス。
万が一のときは、
ピックアップ&デリバリーサービスで
1年間無料配送修理。

CD-ROMドライブを装備。
鮮明な映像などを楽しめる
CD-ROMがすぐに使えます。
◎CD-ROM英会話ソフトウェア
「Quick English」付属。
(Performa520のみ)



コンセントに差し込むだけ。
わずらわしい配線
などは不要です。



感覚的な操作ができる
マウスで、文字の入力以外は
キーボードいらず。

Macintosh Performa

マッキントッシュ・パフォーマ 新誕生

Macintosh Performaは、ハード、ソフト、サービス&サポートがワンパッケージになったAll-in-Oneタイプ。だから電源コードをつなぐだけで、すぐに使い始めることができます。マウスの簡単な操作さえ覚えれば、マニュアルを読むことなく、アイディアのおもむくまま使えるのもMacintoshならでは。会議の資料をまとめたり、家計簿をつけるなど、大人が使いこなせるのはもちろん、子供たちだけで自由に勉強やお絵描きなどができるほどの手軽さ。家族みんなで使える、やさしい高性能です。

クラリスワークスの名称はクラリス社の商標です。Quick Englishはアイ・エヌ・エス㈱の商標です。

［パフォーマ取扱店］パフォーマの取扱い、お問い合わせは下記まで。(アイウエオ順)
●㈱コジマ　全店 TEL 0286-21-0111(本社)　●上新電機㈱　J&P各店 TEL 06-634-3111(J&Pコスモランド)
●第一家庭電器㈱　各店 TEL 03-3253-7948(パソコンショップC&Qあきはばら)
※取扱店リストの詳細および製品情報につきましては、FAXAIDをご利用ください。

人生と、関係したい。
Apple

FAXインフォメーションサービス FAXAID FAXでMacintoshの最新情報(約300項目)を24時間引き出せます。●1回の通話で3項目までOK ●トーン信号を発信できるFAXに限ります。
FAXAIDサービスセンター FAX03-3391-1200 (24時間・年中無休) お問い合わせは TEL 03-3398-8789(平日10～17時)　［資料請求および製品に関するお問い合わせ—TEL 03-5952-0505］

〈資料請求番号010〉

連載

84 世紀末ランデヴー ---- 冬の蠅——荒木経惟(写真)+伴田良輔(文)
88 南伸坊のフェイク・スクール -- YELLOWSのインデックス画面について考える——南伸坊+太田孝幸
112 REM SLEEP DREAMS ------- 月夜の旅人…コーネリアス——小山田圭吾+トコロユキノリ+大江ふみ
116 ティーンのデジタル周辺記 ------ テレビゲームは小学生だけのお楽しみじゃない——松本きより
120 虹色マウス劇場 ---------- 宇野亜喜良の巻——町田パブオ
124 キッチン・アミーガ・シンク ------- おはよう、こんにちは。一日の始まりはまず挨拶から——マック・アーフマード・ムラーマ
128 メディアの原理 ---------- M.マクルーハン『メディア論』は、メディア業界人のビザである!——橋本典明
130 NYデジタル通信 ---------- 反射する未来都市イマージュ——島田順子
131 とり・みきの大星雲ショウ--- アルジャーノンに花束を——とり・みき
135 宮沢科学研究所DELUXE ---------- 宮沢章夫
136 グミ脳 ---------- 光の玩具と「アート」——EV
138 Everything is All Right ---------- O嬢の作文術——市川昌浩
140 丹羽信夫の世界的発見! ---------- 人類初のコンピュータは日本製だった!——丹羽信夫
142 オンラインデータベース遊泳術 -- バレンタインはテルモの聖人だった
144 情報のある風景 ---------- ファーストフードにCD-ROMが普及したら?
146 ラジカル・バーバーズ・セッション過激床屋放談——橋川幸夫
148 シムと生活ナマモノマニュアルで行こう! -- 冬だ ナベだ!——内田春菊
150 体感チャンネル ---------- SPEED or DIE——八谷和彦
152 パチンコの「裏」 ---------- 連チャンパチンコ台はギャンブルの必然だ!——大熊剛弘
154 カラオケ鑑賞の彼岸 ---------- 愛はふしぎさを歌う——マイケル富岡
156 脳に効くソフト ---------- 脳波解析ソフト『IBVA(イーバ)』——深沢英次
158 ジャンクフードパラダイス ---------- 気合の流し込み固め! チョコ・ラーメン・フレーク——渡辺博海

ぐるぐるラッシュ!

GURUGURUガジェット 164 HIGH ROLLER会——渋谷洋一
GURUGURUサウンド 166 グルグルの「UFO」——樋木野衣
NEW EDGE of NOISE ELECTRONICS——秋田昌美
GURUGURUペーパー 168 読みたきゃ読め『筒井康隆復筆宣言』——うらやまあきとし
ネオ・アド・トレンド『健在! 原宿ペーパー節』——白滝明央
殿堂入りの夢のあと『クレヨンしんちゃん』のヒーロー度——南あきら
CURATOR OF DREAMS『アメリカ幻視行』——松平龍一
GURUGURUヴィジュアル 170 今月はコレだ! 『トゥルー・ロマンス』——江戸木純
COMING SOON
GURUGURUアート 171 Dr. BeasTy's "THIS IS NOT ART BUT…"
GURUGURUストリート 172 Smileys: EDGE 00 「序文」『90年代の《ピースマーク》』——佐藤大
mode oracle 『YOSHIKIの美学と大衆性』——森澤美穂
現代のストリート・パフォーマー『JACK KNIFE』——石川直子
GURUGURUゴシップ 173 月刊"週刊誌"『あの整形美人はデブ専か!?』——松沢呉一
スキャンダラスなお隣りさん『ブルセラ通いのオタク男(30歳)』——水野令子
GURUGURUスポーツ 174 アジア野Q正伝『野Qとはなにか』——コモエスタ坂本
スポーツいぬちゃん——加藤賢崇
GURUGURUワールド 175 万国ワガマガMAGAZINE『「RAYGUN」はアーバーオシャレな音楽雑誌』——杉原賢彦
WORLD TREND『パソコン業界の「コーラとペプシ」』——日暮雅通
NY EVERYDAY LIFE『バービードールにみるNYのエスニック』——田村明子
GURUGURUコミュニケーション 176 街のB級テクノロジー図鑑『柔軟性穴型特殊入力装置』——こじままさき

160 プレゼントコーナー
179 広告資料請求のご案内、広告索引

※本誌掲載の記事、写真等の無断複製・複写・転載を禁じます。

ICM

CD-ROMユニット、その最先進と最深遠。
「業界初の3倍速」と「成熟の低価格2倍速」、新登場。

大容量対応のニューメディアとして登場したCD-ROMユニットもデータ読み出し速度、価格性能比、操作性と様々なファクターで凌ぎを削るイノベーション競争が繰り広げられています。
技術革新のベクトルは「より(時代の)先へ」と「より(機能を)深く」。
この両方向の開発の成果が〈業界初の3倍速、CD-450N〉と〈高機能・低価格2倍速CD-300L〉の2機種の新型CD-ROMユニットとして登場しました。
メディアイノベーションの最先端、そこにはいつもアイシーエムがいます。

Triple Velocity CD-ROM Unit.
NEW CD-450N

●3倍速CD-ROMユニット

データ転送速度450KB/S、業界初の3倍速CD-ROMユニットです。現在主流の倍速CD-ROMに比べて、データの読み出し速度が約1.5倍に向上していますので、Video for WindowsやQuick Timeなどの動画データも、よりリアルに再現することができます。また、ドライブ上に256KBのバッファを搭載し、SCSI-2インターフェイスにも対応しています。
付属のデバイスドライバは、EMSメモリ上に最大2MBのキャッシュメモリを設定することが可能で、これにより従来CD-ROMよりも飛躍的なアクセス速度の向上が見込めます。

■対応フォーマット
ISO9660(MODEL0、1、2-FORM1、2-FORM2)、CD-ROM、XA・EPWING、CD-DA(音楽CD)、PhotoCD(マルチセッション)など
■付属品
接続ケーブル、キャッシュ機能内蔵CDドライバ、CD-ROM Extensions、EPWING対応検索ユーティリティ「LightCard(WINDOWS版・DOS版)」、PhotoCD Access Software & Photo Sampler、CDキャディ

※接続には、SCSIインターフェイスが別途必要です。
※製品の仕様は、予告なく変更されることがあります。

2月発売予定
¥108,000

Double Velocity CD-ROM Unit.
NEW Low Cost CD-300L

●低価格2倍速CD-ROMユニット

CD-300Lは、データ転送速度342KB(倍速・Mode-2)、アクセスタイム250mS(最頻値)と、数多い倍速CD-ROMの中でもトップクラスの性能を保ちながら、¥59,800という低価格を実現しました。また、フロントローディング方式を採用していますので、CD-ROMをキャディに入れてセットする必要がありません。さらに、ターミネータ装着時でも、最大7.5Wの低消費電力仕様となっています。
また、付属のデバイスドライバは、EMSメモリ上に最大2MBのキャッシュメモリを設定して、従来CD-ROMよりも飛躍的なアクセス速度の向上が見込めます。

■対応フォーマット
ISO9660(MODEL0、1、2-FORM1、2-FORM2)、CD-ROM XA・EPWING、CD-DA(音楽CD)、PhotoCD(マルチセッション)など
■付属品
接続ケーブル、キャッシュ機能内蔵CDドライバ、CD-ROM Extensions、EPWING対応検索ユーティリティ「LightCard(WINDOWS版・DOS版)」、PhotoCD Access Software & Photo Sampler

※接続には、SCSIインターフェイスが別途必要です。
※製品の仕様は、予告なく変更されることがあります。

新発売
¥59,800

NEW

3.5インチハードディスクユニット
SCENAGE series

■SCSI-2インターフェイス「IF-2766」添付
●**SG-270-DB**(約257MB・13mS・4500rpm) ……¥84,800
■高速SCSI-2インターフェイス「IF-2770」添付
●**SG-340-DB**(約325MB・14mS・4500rpm) ……¥99,800
●**SG-540-DB**(約514MB・13mS・4500rpm) ……¥138,000
※PC-9800Fシリーズ/98MATEの専用SCSIスロット用IF-2560付属の「FB」モデル(「DB」モデルと同価格)、インターフェイス無しの「BL」モデル(「DB/FB」モデルより¥10,000安)もあります。

キャンペーン実施中！

3.5インチ光磁気ディスクユニット
MO-4120

1月20日～3月31日まで

●MO-4120 ……★キャンペーン特価¥128,000
接続キット
●MO-4120-01(PC-9800シリーズ用) ★キャンペーン特価¥25,000
●MO-4120-02(Macintoshシリーズ用) ★キャンペーン特価¥25,000
●DOS/Vパソコン用 ……¥60,000～¥98,000

PC-9800シリーズ・Macintosh・DOS/V対応
17インチマルチスキャンディスプレイ
LS-2617FN

●**LS-2617FN** ……¥138,000
■付属品/●PC-9800シリーズ用接続ケーブル「LS-1500-01」
■オプション/
●Macintoshシリーズ16"用接続ケーブル「LS-1500-03」 ……¥7,500
●DOS/Vパソコン用接続ケーブル「LS-1500-02」 ……¥7,500

imagine 今人 ●アイシーエム パソコン情報誌 お申込み、お問合わせは販売促進課(06-647-4128)まで

◆東京ショールーム ●〒101 東京都千代田区外神田1丁目15番16号秋葉原ラジオ会館5F ●TEL.03(5294)6570 ●FAX.03(5294)6575 ●定休日(月曜日・祝祭日)

※表示価格には消費税は含まれておりません。※製品の仕様に関する詳細は、販売店もしくはカタログでご確認ください。※記載されている会社名及び商品名は、各社の商標及び登録商標です。

ICM 株式会社アイシーエム

●本社/〒556大阪市浪速区日本橋4丁目2番9号 第1営業部:TEL.06(648)4702 FAX.06(647)2018 第2営業部(Mac、DOS/V、ネットワーク関連):TEL.06(648)4705 FAX.06(648)4709 ●東京支店/〒101東京都千代田区神田錦町2丁目9番地集美堂安田ビル6F TEL.03(3291)7493 FAX.03(3291)7494 ●名古屋営業所/〒450名古屋市中村区名駅南2丁目14番19号住友生命名古屋ビル5F TEL.052(561)4927 FAX.052(561)3644 ●北海道営業所/〒060札幌市中央区北1条西2丁目1番地時計台ビル11F TEL.011(210)4778 FAX.011(210)4766 ●福岡営業所/〒812福岡市博多区店屋町1番31号東京生命福岡ビル5F TEL.092(262)1529 FAX.092(262)1530

〈資料請求番号012〉

ぐるぐるインターナショナル

中国でポケベル販売ー卡西欧(カシオ)波潮通信電子有限公司の謎

"連絡とりたいときはぁ、ポケベルで呼んでよぉ。絶対スイッチ入れとくしぃー"。と、まぁひと昔前ならポケベル持つなんて、外回りの営業マンかコワモテのオニイサンたちぐらいのものだったが、いまやポケベルは女子高生の必須アイテム。そんな折、なんとカシオがかの中国でポケベルを生産、販売することとなったのだ。

人民服着て、チャリンコ乗って、手にはポケベルー!? なんとも怪しげな光景が浮かんできそうだが、中国では一昨年あたりから改革、解放政策が急ピッチで進み、いまでは約12億の人口を抱える巨大マーケットを狙って欧米諸国や日本などの海外企業の進出ラッシュ状態。その一方で、電話回線の設備が不十分なため、各国のビジネスマンたちは電話機を求めて街中をかけずり回っているらしい。そこで、携帯電話よりも安く、無線電話よりも簡単なポケベルが俄然、脚光を浴び始めたというわけ。'92年には170万個だったのが、'95年には400万個に達するといわれる急成長ぶりで、こんなオイシイ話を商魂たくましいニッポンジンが見逃すはずはナイ。

当のカシオの中国での認知度はというと唯一の全国ネット局、中央電視台で放映されている「鉄腕アトム」のスポンサーにつき、アトムをキャラクターに使ったテレビCMも放映中。これには天国の手塚先生もさぞかしビックリしたことだろう。その他、家族そろって歌合戦的なノリのテレビ番組「上海歌合戦」を提供したり、'92年には日中国交回復20周年を記念した「北京歌謡祭」のスポンサーにつくなど、知名度・好感度ともにトップクラスとか。ちなみに、同国ではアルファベットの社名は受け入れられないため、その名も卡西欧(笑)。日本の企業なのに卡西欧なんてつけるあたりに、中国人のキッチュなセンスを感じちゃうのであった。

さて、今回その卡西欧は三井物産とニチメン、中国の国営企業2社と合弁で「上海国脈卡西欧電信有限公司」と、「卡西欧波潮通信電子有限公司」の2社を設立。当面は中国国内に向けて年間15万個を出荷、いずれは東南アジアや欧米にも輸出する意向とか。市場価格は、都市部の平均サラリーマンの月収の2～3倍にあたる2万円程度といわれているため、当初はビジネスユースが中心と思われるが、ゆくゆくは中国人恒例の大家族のお食事会の集合にも使われるかもしれないのだ。

それにしても、コギャルたちが編み出した"88951(ハヤクコイ)"や"428219(シブヤニイク)"というメッセージを、中国語でいかにして数字に当てはめていくのか疑問。まずは"280(ニーハオ)"ってな感じかな??

YAMAHA

HELLO! MUSIC!

YAMAHA
COMPUTER-BASED
MUSIC SYSTEM

YAMAHA CBX SERIES

WindowsでMusic
あなたもYAMAHAで始めよう!

NEW

HELLO! MUSIC! Package for Windows 3.1
CBX-302
メーカー希望小売価格¥59,000(税抜き価格)

98でもIBMでも楽しめる。超人気のHELLO! MUSIC!にWindows版が新登場!

●想い出の曲ともう一度めぐりあいたい。自分だけの音楽も作ってみたい。Windowsユーザーの皆様、お待たせしました。GM対応音源モジュールや作曲/演奏ソフト、ケーブルなどコンピュータ・ミュージックに必要なツールを1BOXに収めた人気のHELLO! MUSIC!に、いよいよWindows版の誕生です●パッケージだから、その日からすぐ始められる。ヤマハだから、サウンドの良さは折り紙つき。高機能ソフトだから、入力や編集も断然おもしろい。フレンドリーなGUI、美しいスコア印刷、マルチ・ウインドゥなどWindowsならではの魅力を活かした先進の音楽環境がここに。しかも98版とIBM版のソフト&ケーブルをバンドリングして、ご覧のリーズナブル・プライスを実現●データ鑑賞に、作曲に、マルチメディア・プレゼンの演出に。さぁ、あなたも心ゆくまで音楽を!!

■動作環境●対応パソコン:i486SX 20MHz相当以上CPU搭載NEC PC-98/IBM-PC互換機●対応OS:Windows3.1●必要メモリー:NEC PC-98=5.6MB以上/IBM-PC互換機=4MB以上●必要機器:マウス/ハードディスク●メディア:3.5インチ(2HD)
■パッケージ構成●音源モジュールCBX-T3●CBX-T3専用電源アダプター●CBX-T3専用スタンド●プログラム・ディスク(シーケンス・ソフト+ドライバー)×2枚(NEC PC-98用/IBM-PC用)●デモ・データ・ディスク●シリアル・ケーブル×2本(NEC PC-98用/IBM-PC用)●オーディオ・ケーブル(標準フォーン-RCAピン)×2本●変換プラグ(標準フォーン-RCAピン)×2本●取扱説明書 ※CBX-302はSteinberg社製のシーケンス・ソフト「Cubase LITE」およびMIDIファイル・プレイバック・ソフト「Music Box」を同梱しています。

MS-DOS版PC-98対応パッケージもよろしく!!
CBX-101 メーカー希望小売価格 ¥74,000(税抜き)

●Apple Macintosh対応のニュー・パッケージ〈CBX-201V2(¥69,000)〉も新発売 ●入力/演奏用のMIDI鍵盤〈CBX-K3(¥39,000)〉、防磁設計のアンプ内蔵スピーカー〈CBX-S3(¥14,000・1台に付)〉、465音色内蔵のスーパー音源モジュール〈TG300(¥75,000)NEW〉など周辺機器も好評発売中。また対応データ曲集も続々とリリース中。※表示価格はすべてメーカー希望小売価格(税抜き価格)です ●〈CBXインフォメーション・センター☎03-5458-2484〉CBXシリーズに関するお問い合わせを電話で受け付けます。機能や操作のこと、初歩的な疑問から高度な質問までお気軽にどうぞ(月~金/10:30~13:00、14:00~17:00) ●この広告に記載の会社名・製品名は各社の商標または登録商標です

●カタログご希望の方は、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、〒430-91 浜松市浜松郵便局 私書箱3号ヤマハ株式会社LC-ZZ係までご請求ください。

〈資料請求番号014〉

ぐるぐるインターナショナル

100倍脱力！ 無意味世界一！ ソフト界のパンク王「フジヤマ計画」にチャンネルを合わせろ！

問い合わせ先：フジヤマ計画（有限会社カブ内 03-3954-4091）
「マジック・キューブ」19800円／「がらくた秘宝館」5000円
「ドキドキおでんわクラブ・看護婦マリコ」3000円

「フジヤマ計画」というソフトベンダーがある。彼らが世に送り出すソフト群に触れた者は、例外なく「パソコンって、こんなこともできるのか……」と驚愕するだろう。ただし、それは通常の文脈とはまったく逆位相での話だ。つまり、「パソコン使って、こんなバカバカしいことやっていていいのか?」という、内省に向かう類の驚きである。

たとえば、第1弾ソフトである日記型データベース(?)の「マジック・キューブ」だ。ソラミミストとしても高名な安斎肇氏のアートディレクションのもとに展開する世界はただ、ひたすらに怪しい。そして、それだけである。断言するが、これを使いこなしたところで絶対に誰からも尊敬などされない。

第2弾「がらくた秘宝館」は、強引に説明すれば「多機能画像集」ということになるのだろうか。しかし、暴力的な量感と色調を展開する斎藤ひろこ女史の作風、それに組み合わされる間抜けなサウンド、「おまかせ(常駐)モード」で図柄が出現する間の悪さ等々、ユーザを徹底的に脱力させること受け合いだ。

そして最新作「ドキドキおでんわクラブ・看護婦マリコ」は、マジック・キューブの一機能を切出してアレンジした製品。パソコン使用中のアナタに電話をかけてよこしたマリコさんが、アナタの対応を気に入ればサービスで下着姿になってくれ、マウスで股間をポインティングすると「ウッ」と呻いて姿を消す……。

フジヤマ計画の代表者たる村松氏は編集者として華麗な経歴を持ち、天才の呼び声も高い人物である。氏は「こういうソフトが主流になる日は近い!」と自信タップリに語る。プログラマの油科氏は以前、Cトレースで3次元CGをものにし、クレイを超える処理速度を持つCG用コンピュータを自作(!)してしまったという経歴の持ち主だ。失礼ながら、そんな氏がなぜこのような怪しいソフトを作るようになったのか？　と尋ねると「なんかね、飽きちゃったんですよ。真面目なのに……」と、微笑みながらつぶやいた……。

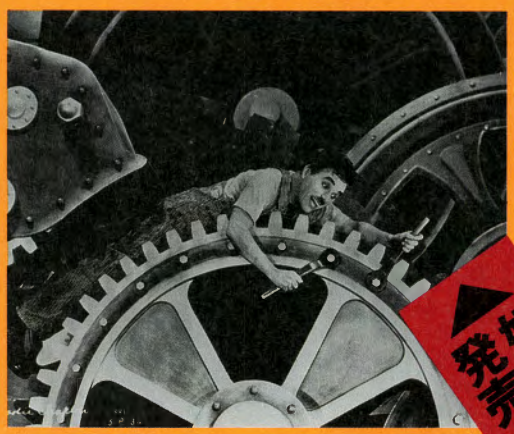
いつしか、世間さまではパソコンが「デキる男の最先端情報処理ツール」だの、「これからは社会人として必須の基礎教養」だのということになっている。ある程度パソコンという道具の概要が見えてきたユーザは「こんなもん、ただ数を数えているだけの箱だ!」という潔い割り切りに至る場合もある。また一方で、パソコンの中に神を見てしまう人もいる。そして、彼らはパソコンに利便と整合性を求めて疑わない姿勢において共通だ。フジヤマ製品は、そこを徹底的に無視する。機能も利便性も無関係の地平で、ではパソコンに何ができるのか？　これは壮大な実験であり、挑戦である。キミも、この挑戦を受け止める用意をしておいて損はないはずだ。

PIONEER LDC
パイオニアLDC株式会社

チャップリン、CD-ROMに登場!!

マルチメディアで映画を楽しむ!!

パイオニア・デジタル・シネマ・シリーズ
チャップリン
CHARLES CHAPLIN
モダン・タイムス
MODERN TIMES



映画をより深く楽しむ CD-ROM版『モダン・タイムス』は、映画全編を87分間のQuickTimeムービーとして収録。ビデオ的な見方はもちろん、マルチメディアソフトならではの多角的な角度からの観賞ができる。シークエンスに沿ってキャラクターが登場し、解説します。

もりだくさんのデータ満載 チャップリンによる撮影日誌やコンテ、スケッチなどの貴重な資料に加え、彼の生い立ちからその活動を知る「チャップリン年表」、作品を追う「フィルモグラフィー」、「人物事典」など、チャップリンにまつわるデータを徹底的に満載。

©MCMXXXVI Charles Chaplin Copyright renewed/
©MCMLXIII The Roy Export Company Establishment
制作/発売元:パイオニアLDC㈱
開発元:パイオニアLDC㈱/㈱エンボディメント・フィルムズ
定価¥12,800(税抜) PIRW-1002

好評発売中 PIONEER LDC 好評発売中

パイオニアLDC株式会社 お客様相談センター
〒150 東京都渋谷区恵比寿南1-20-6

全国の書店およびコンピュータソフトショップで御注文下さい!!

原田大三郎アーティスト・ブック完成

画集+小説+CD-ROM合体!!

驚異の人工生命コレクション!! 東京ドームでの再生YMOライブの映像や、NHKスペシャル「驚異の小宇宙人体Ⅱ 脳と心」などの映像を手がける鬼才映像作家・原田大三郎が、5年の歳月をかけてつくり出した千あまりの人工生命体(インセクト)の博物学。

画集+小説+CD-ROMの3身合体本!! 原田の画集に加えて、『ブラッド・ミュージック』で知られるサイバーパンク作家グレッグ・ベアがこの本のために書きおろした新作『ジャッジメントエンジン』100枚、原田—坂本龍一による対談などをおさめたペーパーバック、そしてCD-ROMの三身合体!!

人工生命をパソコンで飼う!! 人工生命体を捕獲して飼育することが可能なオリジナル・プログラム『スクールワールド』。マックとウインドウズ対応の特製CD-ROM。

制作:INTER SCAPE/日本出版販売㈱/パイオニアLDC㈱
発売元:パイオニアLDC㈱ 定価¥12,000(税抜) PIRW-1003

〈資料請求番号016〉

ぐるぐるインターナショナル

CGアーティスト原田大三郎が語る"虫の世界"

昨年、東京ドームを湧かせたYMOの"再生"コンサートで大型映像を駆使した演出と映像製作を手がけたCGアーティスト、原田大三郎。その彼が5年の歳月を費やして、CG画集とサイバーパンク小説の雄グレッグ・ベアによる書き下ろし小説、さらにCD-ROMを1セットに収めた『A-L アーティフィシャル・ライフ』を世に送り出した。この耳慣れない言葉"アーティフィシャル・ライフ"とは、すなわち人工生命体のこと。その言葉通り、CG画集にはカラフルで何とも奇妙な生命体(?)が、300体あまりもひしめきあう。

「最初はね、"虫"って呼んでたんですよ。それがある時、人に見せたらこれはALだって言われてね。本を出す話は3年前ぐらいからあったんだけど、実際、本にするとなるとどういう切り口で見せたらいいか困ってたんで、こりゃいいなと思った(笑)」

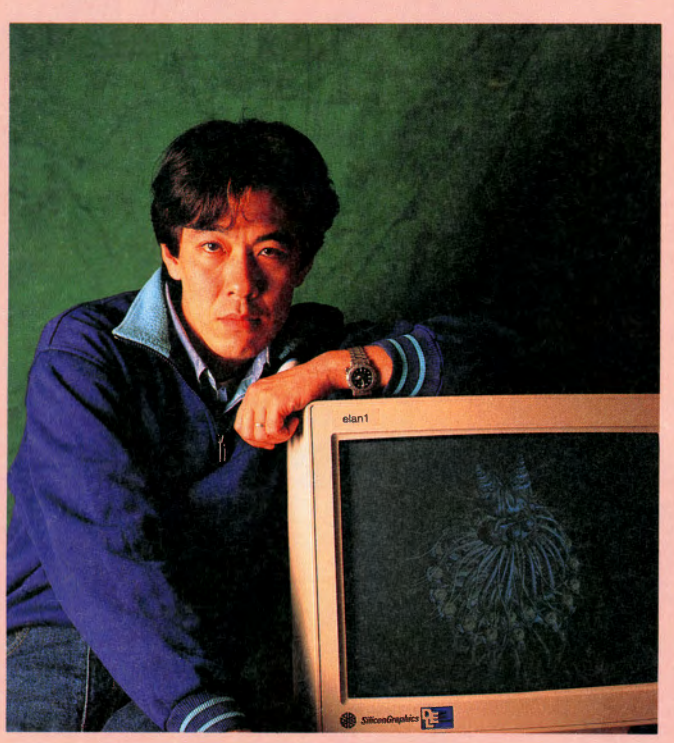
なるほど、"虫"といわれるとたしかに虫っぽい。見様によってはカラフルな突起が触覚にも見えるし、立体的な凹凸は目や口を思わせる。その背後には、それぞれの"虫"にまつわる妖しげなストーリーまでもが浮かんできそうだが?

「おおまかなスタイルを作る時に、カセットや身の回りのものを参考にするだけで、スケッチなんかは描かないんですよ。見る人によって、人間の体の中に入っていく微生物だとか、巨大なアメーバーみたいなものとか、いろいろイメージが違うところが面白いから、そのバック・グラウンドを限定しようとは思わない。こうやって誕生してああやって成長してというような、いわば手垢をつけていくとかえってつまんないでしょ。だから、得に愛着のあるものもないし」

なんともクールなお答えだが、それだけに見るほうのセンスや感覚が問われるというもの。とかく紋切り型のウンチクが好きな日本人にとっては、恐るべき人工生命体である。「僕自身、作る時には食べられるか食べられないか、みたいなことを考えますね。ゼリーとか内臓の歯触りをイメージするというか。ここをつぶしたら、緑色のネバネバが出てくるぞ、とかね(笑)」ゲー、これを食べる!?なんていわれるとますますわけわかんなくなりそうだが、どうやらこれは一種の嗜好品ととらえたほうがよさそう。「絵画や他の芸術品を見るときに、おいしそうとか気持ち悪いとか思わないけど、これにはみんな感じるでしょ。今回、小説を書いてくれたG・ベアは、最初から"これは生きてる"と決めつけて、ほとんど打ち合わせもせず書き進めていってた」

今後は映画のCGを手がけるべく、ハリウッド進出を果たす予定。その活躍に期待大。

問い合わせ先:パイオニアLDC (03-5721-9876)
「A-L アーティフィシャル・ライフ」12000円



DESIGN:能登伸治
STILL:橋本正俊

WHAT'S NEW

『一太郎Ver.5 for Windows』特別販売は3月末まで

「暑い夏に厚い服」の一発変換にうならされる帝王ソフトのWindows版も発売から1カ月余。28,000円で買える「Windowsワープロユーザー乗り換え特別販売」と、15,000円の「一太郎ユーザー乗り継ぎ優待販売」は3月31日まで。

●58,000円

ジャストシステム 03-5470-6006、0886-52-8555

Windows用BASIC開発キット『CA-REALIZER For Windows』

Windows用のBASIC構築ツール。Windowsの詳細を管理し、イベント駆動型プログラミングや、メッセージの受け渡し、プロセスの共有など、Windows内部のメカニズムを請け負う上位ツールである。処理結果をすぐに確認できる対話型環境も実現、作業状況に応じて強力なヘルプ機能も利用できる。

●予価36,000円

エー・シー・エー 03-3437-6879

FAX文書がテキストデータに 日本語自動認識ソフト『スー先生』

書籍や雑誌などの印刷された文字はもちろん、ワープロで打たれた文字もOK。普通の日本語であれば、FAXやスキャナから送られた文書を自動認識。テキストファイル作成までも完全自動で行ってしまう。異なる文字サイズ・書体が混在していても大丈夫。名簿リストやスクラップ資料整理に役立つ。

●PC-9800シリーズ、DOS／V用 48,000円

ダイナックス 03-5488-7030

イラストが苦手でもへーキ!! 『フリーアート総集編』でDTP

DTPにイラストレーターが常駐したような簡易デザインソフト。国内40名のクリエイターによるイラスト1500カットを収録し、人物から動物、植物、食品、日用雑貨、各種行事に至るまで内容も多彩。いずれも著作権フリーなので、自由に加工、色付けができ、完成品はすべて自分のオリジナルとして活用できる。データはEPS／PICTの両形式で保存。

●Mac用30,000円

PART ONE 03-3205-8909

コードレスADBタブレット『UD-0608A』

すべてのアプリケーションソフトがペン1本で操作可能になる入力ツール。コードレス&電池レスのスタイラスペンは120レベルの筆圧機能を備え、ブラシの濃淡、太さ、色などを思い通りに表現できる。サイドスイッチを押すと「ダブルクリック」を実行。ADBポートにダイレクトに接続できる。筆圧対応のアプリケーションソフトは十数種。

●Mac用 78,000円

ワコム 03-3985-7933

『Quick English for Macintosh』で毎日Mac相手に英会話

学校ではさぼってたくせに、社会に出ると勉強したくなるのが英会話。学習ソフトで勉強しよう。ネイティブ・スピーカーによる会話が映像に合わせて進行し、画面表示も。クリックすれば瞬時に再生されるので、ヒアリングには最適。CD-ROMで、日常会話1・2、ビジネス会話1・2の4タイトルが発売中。

●Mac用 24,000円

アイ・エヌ・エス 03-3495-4511

ハードディスクで使える『光の辞典 パックス英和・和英辞典版』

パソコン上で英和や和英辞典をひけたら…。そんな要望に答えて、しかもCD-ROMでなくハードディスク上で使える辞典が登場。英和約57500語、和英約56000語を収録した『講談社パックス英和・和英辞典』を電算化。通常の検索のほかにファジー検索、拡張検索など、パソコンならではの機能もついている。

●PC-9800シリーズ、DOS／V用 12,800円

テグレット技術開発 03-3932-9869

『マチネー映画館』で自作スクリーンセーバを

フルモーションビデオ画像のスクリーンセーバ。熱帯魚、アイドル、アニメ、アポロなどのビデオクリップが20種類以上入っている。自分で背景を選んだり、編集ができたりするのがミソ。元おニャン子・吉見美津子などのクリップ集も3,800円で別売りしている。

●Windows用 9,800円

ランドコンピュータ 03-3715-3362

WHAT'S NEW

ゲーム機というよりマルチメディアマシンの『3DO』

米国で発売されて以来、日本での発売が待ち望まれていた『3DO』。本誌が発売されるころには、国内販売の時期や値段も発表されているだろう。ゲーム機としての機能が強調されている『3DO』だが、ソフトの開発環境はMacのC言語。MIDI出力もついた家電コンピュータとして考えたい。

松下電器産業3DO事業推進室　06-906-4470

速報！ 3月20日発売79,800円に

『F-117Aナイトホーク』緊急指令、ステルスに搭乗せよ

コロンビア、パナマ、イラク、朝鮮半島などの上空を、ステルス戦闘機F-117で偵察し、爆撃するシミュレーションゲーム。敵陣奥深く侵入し、目標を攻撃すべし。武器搭載量や機銃などの情報は、実機に限りなく近づけている。くわばらくわばら。

●DOS／V用　発売中
●PC-9821用　3月発売予定

マイクロプローズジャパン　0423-33-7781

ウイルス検出・削除・復旧ソフト『ワクチンコンバット』

2000種以上のウイルスに対応したワクチンソフト。電源を入れると自動的にチェックが行われ、ウイルスの発見、除去、ファイルの復活を代行。作業履歴のレポートも作る。ウイルス被害が著しいイスラエルでも高い評価を受けているとか。

●DOS／V用 Windows用　9,800円

サイトー・オフィス・クリエイティブ
03-3578-0491

下町言葉などを収録した音の缶詰『SOUNDBANK』

関西弁や東京下町言葉、お嬢様言葉などの日本語ボイスメッセージから、環境音、効果音、クラシック音楽に至るまで、約100種類のサウンドを収録した、ユニークでバラエティ豊かな音の缶詰。『Wired for Sound Ⅱ』『Wired for Sound PRO』で使える。WAVE形式のサウンド集なので、サウンドボードを搭載したWindows3.1上であれば楽しめる。

●Windows用　5,800円

ディアイエス　03-3253-9830

デジタル・パーソナル・メディア『プラッツ・ポスト』

電話やFAXのような1対1の対話をデジタル通信で行う『プラッツ・ポスト』。通信回線に設置すると、電子メール網が構築される。ホストコンピュータを介するパソコン通信と違い、お互いがホストとして機能するので、限られたグループで必要な情報だけを流通させることができる。

●1月下旬発売予定

ヒサゴコミュニケーションズ　0120-135-110

『マウスマン コードレス』『マウスマン』『トラックマン』

マイクロソフトマウス互換の『マウスマンコードレス』。従来の赤外線に代わってラジオ電波を採用し、通常のデスクトップでの使用以外にもプレゼン会場などで威力を発揮する。混信防止のため、4チャンネルの周波数を設定可能。『マウスマン』『トラックマン』と3種同時発売。

●2月上旬発売予定

ロジテックパシフィック　03-3505-6031

MS-DOSでマルチタスクを実現する『Virtual-DOS』

WindowsやMacでは疑似マルチタスクが当たり前になっているが、DOSユーザーはワープロと表計算を同時に使いたいときなど、作業の切り替えにまだまだ不便を強いられている。『Virtual-DOS』は1台のパソコンで最大10個のMS-DOSを同時に起動でき、DOSレベルでのマルチタスクを簡単に実現できる。

●PC-98用　33,000円

翼システム　03-3638-3731

スーパーグリーンPC『4068シリーズ』

CPUアップグレードソケット(ZIF)標準装備、486DX(33MHz)～P24T(ペンティアムODP)対応。米国環境保護局の環境保護計画の基準をクリアした省電力機能で「地球環境にやさしい」。20種の入力信号を自動選択するモニタ『1564PD』も発売。

●3月上旬発売予定

マイタックジャパン　03-5420-2822

本当に
一太郎が
必要なの？

New オーロラエース

(Katana Word Pro)

NEC PC-9800シリーズ用
MS-DOS版

新　発　売

なんと

オーエスケイ
大塚商会 サムシンググッド 提携特販価格

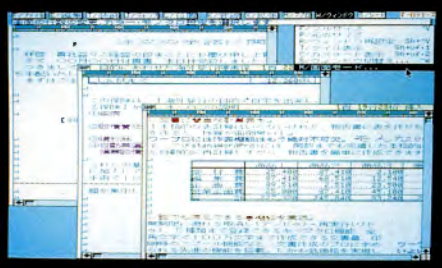
統合型日本語ワープロNewオーロラエース

4,980円

(本商品の価格には消費税は含まれておりません。)

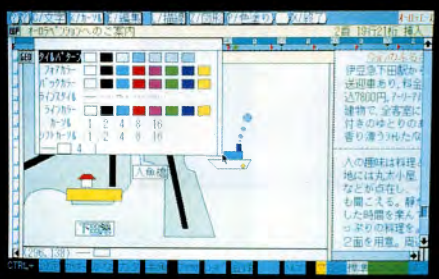
サムシンググッドが本当の解決策をお教えします。

一太郎Ver.5(MS-DOS用)はすばらしいワープロソフトです。WYSIWYGを実現し、欧文処理までできるなど超多機能、もりだくさん。でもこんなことを考えたりします。ほんとうにこんなにたくさんの機能を使いこなせるの？こんな機能を使う人が何人いるの？また、このすばらしい多機能を実現するために、一太郎Ver.5が必要とするマシンパワーは絶大。速いCPUと非常に大きなメモリサイズをどうしても要求します。これならWindows用のワープロソフトの方がいいかな、などと考えてしまいます。値段のことも考えます。Windowsを買ってもおつりがくるな…。世の中にはいくつかチョイスが必要です。一太郎Ver.5を選び、超多機能・高価格に満足するか…。第2のチョイスはこれ、サムシンググッド、オーエスケイ(旧大塚システム研究所)の共同開発、Newオーロラエース。あくまで軽快、あくまで充分。集計機能、グラフィック機能まで揃え実用性の極み。286CPU、少ないメモリでも快適に動きます。余った予算はあなたが本当に必要としているソフトにご投資ください。Newオーロラエースはあなたのプライドは満足させませんが、実用的な道具に徹します。



マルチウィンドウ・マルチファイルは当然。すべての操作はタイプライターのごとく素速く、リアルタイム。あのオーロラエースVer.2以上のNewオーロラエースです。

スプレッドシートの機能は実用充分。専用ソフトに劣らない豊富な関数群。ワープロソフト内部の集計機能は請求書発行などに特に便利です。



グラフィックツールまで含めてメモリ640KB、286CPU以上で快適に動作。最新のワープロソフトがあなたのCPUで走るわけです。Newオーロラエースはそれ以上。詳しくはカタログを。

購入後1ヵ月間は無償サポートが受けられます。以降は希望者のみ有料サポートを受けることができます。商品に入っているマニュアルは、主要な機能を解説したものです。詳細マニュアルは別売となります。Newオーロラエースは V30以上で動作します。

一太郎は株式会社ジャストシステムの登録商標です。本広告に記載された社名・製品名・ロゴは、各社の商標・登録商品です。本商品の画面・仕様などは、改良のため予告なしに変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

企画・開発

株式会社 オーエスケイ

販売・開発・お問い合わせ

株式会社 サムシンググッド

東京都新宿区大久保2-5-20 シティプラザ新宿 〒169
この商品のお問い合わせ先
Tel 03-3232-0801　Fax 03-3232-0963

BPSは、触発しようとしている。
あのテトリスを生んだ、自由な頭脳集団がおくるソフト群に注目していてほしい。
すべての表現者、そして遊び心を持つ人に、感性を解き放つ快感を伝えたい。
そのために、BPSは挑戦を続けます。

BPSは、

KAI'S POWER TOOLS™

**33種のフィルターによる
画像イメージ創造ツール。**

カイ・パワーツールは、33種もの
プラグインフィルターにより、
新たなイメージを創造できる
グラフィック・ツールです。
Adobe Photoshop™とともに
使用することで、そのソフトウェアに
まったく新しい画像処理機能を与え、
デザイン・ワークの頼れる
パートナーとなります。

■ 使用環境

★Quadra、Centris、AVシリーズ
　IIvx、IIvi、IIfx、IIci以上の機種
★漢字Talk 7.1以降(上記システムが動作可能なもの)
★メインメモリ5MB以上(推奨8MB以上)
★FPU推奨
★ハードディスク(空きスペース10MB以上)
Vol.1 ver2.0 英語版(好評発売中)
標準価格¥29,800(税別)〈日本語版 開発中〉

☞ **KPT Volume 1 ver2.0(英語版)好評発売中!**
改善1:処理速度が2〜45倍と大幅にアップ
改善2:CMYKモードをサポート
改善3:リアルタイムプリビュー機能を追加
　その他、ヒューマンインターフェイスなど、さまざまな部分が向上。

◆ver1.0からのアップグレードサービス実施中
KPT Volume 1 ver1.0について、ver2.0への
アップグレードサービスを実施中です。

株式会社ビーピーエス
BULLET-PROOF SOFTWARE inc.

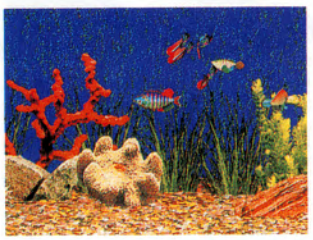
〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5 新横浜ユニオンビル ANNEX
TEL 045-472-5815 FAX 045-472-7763

〈資料請求番号023〉

触発する。

EL·FISH™
THE ELECTRONIC AQUARIUM
《エル·フィッシュ》

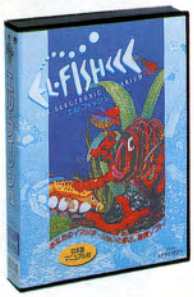
コンピュータの中にオリジナルの
ヴァーチャル水族館をつくろう!



自分のイメージでデザインし、
交配·進化させたオリジナルの魚が泳ぐ
水族館が部屋に来る。
カンタン操作で楽しめる最新のCGで、
遺伝子をベースにしたカラフルな
新種の魚がつくれます。
水族館のオブジェや
レイアウトも、思いのまま。
神秘の海洋に遊ぶような、
瞑想的なムードでリラックスできるのが、
エル·フィッシュ効果です。

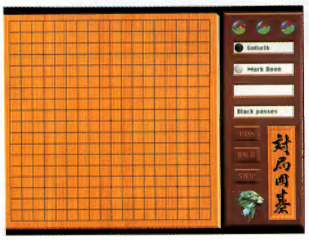
■ 必要なハードウェアとシステム

★本体:MacII以上
★システム:漢字Talk7.1以降
★メモリ:8MB以上
★ハードディスク:空きスペース10MB以上
★ディスプレイ:カラーディスプレイ(256色以上)
※数値演算コプロセッサの装着をおすすめします。
標準価格¥14,800(税別)



対局囲碁ゴライアス

スーパーファミコンの
人気ソフトがMac版に



対局囲碁ゴライアスは、
囲碁ソフトについては長い実績のある
BPSがおくる最新作。
スーパーファミコン、
NEC98シリーズで超人気となった
ソフトのMac版が
新発売になります。(近日発売予定)

■ 必要なハードウェアとシステム

★本体:MacII以上
★システム:漢字Talk7.1以降
★メモリ:8MB以上
★ハードディスク:空きスペース10MB以上
★ディスプレイ:カラーディスプレイ(256色以上)
標準価格¥14,800(税別)

© 1992, 1993 Harvard Systems, Corp. (HSC Software™). All rights reserved. Developed in the United States. Kai's Power Tools™ and HSC Software™ are registered trademarks of Harvard Systems, Corp. Licensed to Bullet-Proof Software, Inc. Adobe Photoshop™ is a trademark of Adobe System, Inc. which may be registered in certain jurisdictions.
El·Fish™ and © 1993 AnimaTek. All Rights Reserved. Licensed to Bullet-Proof Software, Inc.
Taikyoku-Igo © 1985 by Bullet-Proof Software, Inc. Goliath © 1994 by Mark Boon. Goliath Licensed to Bullet-Proof Software, Inc. © 1994 by Bullet-Proof Software, Inc. All Rights Reserved.

シゴトの合間に、

シネマ興業

NEW

MS-Windows 3.1 対応

マチネー映画館

フルモーションビデオ画像 スクリーンセーバー

最先端！MPEG形式の

データを使用した

マルチメディアの

スクリーンセーバー

動作環境

MS-Windows3.1の動作するパーソナルコンピュータ
256色のディスプレイドライバおよびCRT

※80386 25MHz以上のCPUを推奨します。
※インストール時に必要な空き容量は約2.5〜6MBです（選択するクリップの数により異なります）。
※本製品には、1.2MBフロッピータイプと1.44MBフロッピータイプの2種類のメディアタイプを用意しています。お買い求めの際はあらかじめご確認下さい。

標準価格：￥9,800（税別）

☆お買い求めは
全国のパソコン販売店で！

※製品の仕様は改善のため断わりなく変更することがあります。
※一般に、各会社および製品名は、それぞれ各社の商標および登録商標です。

開発元
ACCESS SOFTEK
2550 Ninth St. #206 Berkeley CA 94710

日本語版出版元
GLOBAL VISION TECHNOLOGY, INC.

日本語版販売元／問い合わせ先
株式会社 ランドコンピュータ

ユーザーサポート係
〒153 東京都目黒区東山3-15-1
TEL FAX 03-3715-3362
受付時間 月〜金曜（祝日を除く）10:00〜12:00, 13:00〜17:00

㈱ランドコンピュータでは、ソフトウェア製品の企画・営業スタッフを募集しています。
お問い合わせは池田・原まで。TEL03-3715-3311（代表）

別売りクリップ集も大好評発売中！

Cuty Idols①
吉見美津子
3800円

アラカルト
3800円

Safari World
3800円

Tropical Aquarium
3800円

マチネー映画館
〈CD-ROM版〉

- 200種類以上のビデオクリップを内蔵。
- Reel Magicにも対応。Reel Magic導入の場合、ビデオクリップをフルスクリーンでお楽しみいただけます。

近日発売

標準価格：14,800円
（税別）

SIGMA DESIGNS®

SOFTWAREJAPAN WORLD PARTNERSHIP

ワールドパートナーシップ、マーケティングや特定製品の日本語化、サポートの提供などを海外のメーカーと共同で行います。

MPEG & Video CD

あなたのPCにプロ並みのビデオとCDクオリティのオーディオを。!

Reel Magicは、VideoCDの再生、MPC互換マルチメディア・アプリケーション、DOS上のゲームと互換性があります。また、プレゼンテーションにプロフェッショナル・クオリティ・ビデオと、オーディオCDと同等のオーディオを、あなたのプレゼンテーションツールに加えることができます。

SPECIFICATIONS

MPEGクオリティ・フルモーション・ビデオ
プロフェッショナル・クオリティで、ゲームをより楽しく、より効果的なプレゼンテーションをお届けします。

3種類のオーディオCDクオリティ・ステレオ・サウンド
オーケストラ・サウンドトラックには、MPEG圧縮サウンドやPCMサンプリング・サウンド・エフェクト、高品質FM音源サウンド再生機能があります。

CDレベルの高音質
オーディオCDと同品質のデジタル・ステレオ・オーディオをお届けする、プロフェッショナル・クオリティの**16bitサウンドカード機能**（サウンドブラスタ相当）もあります。また、MPEGでは、フル・オーケストラのサウンドトラックを、フルモーション・ビデオ・イメージと同時に再生することができ、素晴らしいマルチメディアの世界を堪能できます。

1024×768の高解像度
Reel Magicは、最大1024×768までの高解像度で、3万2千色ビデオを、秒間30コマで再生することができます。

MPEGデコンプレッション機能をオンボードに搭載
すべてのマルチメディア処理を、PC本体CPUから独立して行います。386SX25MHz機でも、486DX機と同じフレームレートが得られます。

Reel Magicをインストールするには、下記の条件が必要です。
- CPU：386SX/25、386DX/25、またはそれ以上搭載のIBM及び互換機
- RAM：2MB以上
- ハードディスク：2MB以上の空き容量
- ビデオカード：VGAまたはIBM標準のフィーチャーコネクターが付いているVGAまたはSuperVGAカードの装着
- ディスプレイ：VGAまたはマルチシンク仕様のディスプレイ
- CD-ROM：150KB/秒の転送レートを持っているCD-ROMドライブ
- ウインドウズ：Microsoft社のWindows 3.1以上
- OS：DOS 5.0以上

- Reel Magic基本セット
  標準価格 59,800円（税別）
- Reel Magic SCSIコネクタ付
  標準価格 66,500円（税別）
- Reel Magic＋CD-ROM＋スピーカーセット
  標準価格113,000円（税別）

おかげさまで10周年。
株式会社
ソフトウェア ジャパン

〒111 東京都台東区元浅草3-18-10上野NSビル
お問い合わせ先 TEL.03-5827-7627
●大阪TEL.06-390-1571 ●名古屋TEL.052-263-2200 ●福岡TEL.092-282-3001

記載の会社名・製品名は、各社の商標または登録商標です。

〈資料請求番号025〉

フォルムが語る、性能です。

三井石化ならではの、超コストパフォーマンスを実現しました。

MACWORLD EXPOSITION Tokyo

1994.2.17（木）～2.19（土）幕張メッセ（小間番号822）
期間中、会場にて特別価格販売を実施いたします。

3.5インチ光磁気ディスクユニット

smd-130

最高のスペック、幅広い互換性、優れた防塵性能、洗練された機能美を
ローコストで実現した三井石化の自信作です。

●使いやすさを追求したデザイン
パワースイッチ、SCSI-IDスイッチがフロントアクセス。
縦置き、横置きの設置も簡単。スタッキングも美しくなりました。
またカートリッジ挿入口に曲線処理を施したため
カートリッジの挿入がよりスムーズです。

●ハイスピードシーク
ランダムアクセスにストレスを感じさせないハードディスク並の高速シーク。

●抜群のリード速度
256KB Read Ahead Cache搭載により
QuickTimeMovieの再生やフルカラーの画像表示も高速。

●完璧な防塵対策
オプティカル部分へのホコリの侵入をシャットアウト。
エアフィルター不要、メンテナンスフリーを実現。

●防音対策
オフィス使用に嬉しい、低騒音タイプの冷却ファンを使用。

3.5インチハードディスクユニット

shdseries

デザインを一新し、コンパクト、高性能に使いやすさと
コストパフォーマンスをプラス。
三井石化が自信をもって贈るラインナップです。

●使いやすさを追求したデザイン
パワースイッチ、SCSI-IDスイッチがフロントアクセス。
縦置き、横置きの設置も簡単。
スタッキングも美しくなりました。

●ゆとりの大容量
240MBから1GBまで幅広いニーズに応えます。

●各クラス最高のスペック
クラス最高のエンジンを採用。
高速シーク、高速回転で抜群のパフォーマンス。

●防音対策
オフィス使用に嬉しい、低騒音タイプの冷却ファンを使用。

35インチ光磁気ディスクディスクユニット

型式名	シーク時間	回転数	バッファ容量	標準価格
smd-130	25ms以下	3,600rpm	256KB Read Ahead Cache	155,000円

35インチハードディスクユニット

型式名	記憶容量	シーク時間	バッファ容量	標準価格
shd-240	245MB	16ms	256KB	88,000円
shd-540	549MB	10ms	256KB	138,000円
shd-1050	1.05GB	10.5ms	256KB	238,000円

●付属品：アクティブターミネータ、光磁気ディスクカートリッジ1枚（smd-130のみ）
●対応機種：アップルMacintosh、PC-9800、98FELLOW、98MATE、IBM PS/V、コンパックDESKPRO/i、コンパックProlinea、DECpc、DELL、AX、J-3100シリーズ
●インターフェースキット付属のオールインワンパッケージの価格は、Mac用15,000円、PC-98用15,000円（smd-130）／20,000円（shd series）、DOS/V・AX用35,000円のアップとなります。

※価格および内容の詳細につきましては、資料をご請求、または下記までお問い合わせください。

三井石油化学工業株式会社
情報電子事業部 情報機器グループ
〒261-71 千葉県千葉市美浜区中瀬2-6 WBGマリブイースト23F TEL.043-297-1594（受付時間 AM10:00～PM5:00） FAX.043-297-1589

※表示価格には消費税は含まれておりません。※記載されている会社名または製品名は、各社の商標または登録商標です。※記載されている仕様、価格等は予告なく変更することがあります。

〈資料請求番号026〉

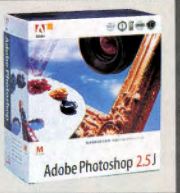
WACOM

ADBタブレットUD-0608A
ソフト・バンドル販売キャンペーン
ただいま特別価格で実施中!

あこがれのグラフィック・ツールをこの機会にどうぞ。

お好きなCGソフトと組み合せてお求めください。

Aセット
UD-0608A+
Adobe Photoshop 2.5J
限定200セット
通常価格¥233,000
キャンペーン特別価格 **¥155,000**



Bセット NEW
UD-0608A+
Fractal Design Painter 2.0J
限定200セット
通常価格¥183,000
キャンペーン特別価格 **¥125,000**

Cセット
UD-0608A+
Aldus FreeHand 3.1aJ
限定200セット
通常価格¥198,000
キャンペーン特別価格 **¥135,000**

Dセット NEW
UD-0608A+
Aldus SuperPaint 3.5J
限定400セット
通常価格¥107,800
キャンペーン特別価格 **¥78,000**

Eセット
UD-0608A+
BPS Kai's Power Tools Vol.1
限定200セット
通常価格¥117,800
キャンペーン特別価格 **¥78,000**

ADBポートにダイレクトに接続するシンプル＆省スペースのMAC専用タブレット。ドライバソフトをインストールするだけで、すべてのアプリケーションソフトがペン1本で操作可能です。絵筆感覚のコードレス&電池レス&筆圧のスタイラスペンは、軽く細くバランスにすぐれ、メンテナンス・フリー。ブラシの太さ、濃淡、色を思い通りに表現できます。ペイントにも、ドローにも便利な高性能CG入力ツールをお手元に、ぜひ加えてください。

＊数にかぎりがありますので、売切れの際はご容赦ください。

MACWORLD EXPOSITION Tokyo
ブースNO.406

株式会社ワコム 営業本部
〒171 東京都豊島区池袋2-47-5 TEL.03-3985-7933

Thanks 10th WACOM CAN

〈資料請求番号027〉

出光

情報のアーティストたちへ。
出光MO新登場。

一流の感性がもとめていた、一級の品質。“THE ART OF MO”、出光MO誕生。

3.5インチのパーソナルサイズにして、128MBの大容量、リライタブル。フロッピーディスクのポータブル感覚はそのままに、高度な映像処理や統計計算も自在な新世代メディアMOが、絶対の品質という新たな機能を身につけました。出光のMOは、原料製造からメディア化まで徹底した品質管理のもと、一貫体制で生産される一級品です。いわば、人とシステムのより自由な創造のために誕生したTHE ART OF MO。コンピューターと感性で対話する、情報のアーティストたちへ。最前線は今、この一枚を選びはじめています。

IDEMITSU

出光マテリアル(株) 第二事業部事業3課 東京都中央区銀座4丁目12番18号 Tel.03(5565)6733

〈資料請求番号028〉

SMALL THIN LIGHT & POWERFUL

282(W)×180(D)mm　37(H)mm　1.8kg

サブノートでは No.1の拡張性

486 SWIFT *Sub-Notebook Computer*

SWIFT カラーモデル 7.8"F-STN 明るく鮮明な画面。
SWIFTモデル 1C/80MB 373,000円
SWIFTモデル 2C/120MB 398,000円

SWIFTシリーズ

1. CPU i486SX-25MHzを採用。
2. 1.8kgの超軽量ボディー。
3. 280(W)×180(D)×37(H)mmの約B5サイズ。
4. 着脱式ハードディスクパック(80・120・170MB)。
5. 64階調STNモノクロ or STN256色カラー。
6. トラックボール標準装備。
7. メモリ標準4MB 最大20MB。
8. AT用ボードを2枚まで使用可能なドッキングステーション等豊富なオプション。

SWIFTモデル1J

NP603

SWIFTモデル1J(モノクロ 80MB HDD 日本語K/B) ¥258,000
SWIFTモデル2J(モノクロ120MB HDD 日本語K/B) ¥288,000
SWIFTモデル1C(カラー 80MB HDD US K/B) ¥373,000
SWIFTモデル2C(カラー 120MB HDD US K/B) ¥398,000

NP603シリーズ

1. LCD:モノクロ・TFTカラー。
2. CPU:i486SX-25MHz i486DX-33MHz。
3. メモリー:4MB標準装備(MAX12MB)。
4. HDD:120MB着脱式ハードディスクパック。
5. ジャストA4サイズ。
6. 大型トラックボール内蔵。
7. ファックスモデム標準装備。
8. '93年ハノーバーでグッドデザイン賞受賞。

NP603SM(i486SX-25MHz モノクロ) ¥248,000
NP603DM(i486DX-33MHz モノクロ) ¥268,000
NP603DT(i486DX-33MHz TFTカラー) ¥438,000

●純国産i486CPU、A4サイズ256色対応STN液晶搭載ノートパソコン 限定通販特価¥198,000。
●1年間無料保証。●外観及び仕様は、予告なく変更する場合があります。●価格には消費税が含まれておりません。●i486SXはインテル社の登録商標です。

マイコン搭載1280×1024ノンインターレス対応17インチオートスキャンディスプレイ通販特価119,000円で新発売(当社通信販売のみ)。

SSK

株式会社 鈴木製作所
エスエスケーベル　コンピュータ事業部
〒312 茨城県勝田市足崎1476
問い合せ先:TEL.0292-85-8956　FAX.0292-85-7823
テクニカルサポートデスク:TEL.03-3813-3805　FAX.03-3813-2639

販売代理店募集中!

秋葉原お取り扱い店

Built in part I	TEL.03-3257-3264	FAX.03-3254-0621
T-ZONE	TEL.03-3257-2652	FAX.03-3257-2661
ツクモパソコン本店	TEL.03-3253-3899	
DAICHI INC.	TEL.0424-66-5037	FAX.0424-69-6070

お問い合わせ&通信販売窓口TEL.0292-85-8956

振り込み先:㈱エスエスケイベル　常陽銀行 勝田支店 普通口座 口座番号7040189

〈資料請求番号029〉

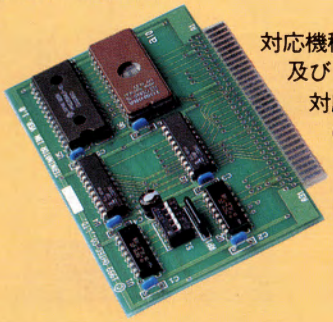
OHTEC

守るが勝ち。

ワクチンは本来病気に侵される以前に予防としてするもの。
あなたの大切なコンピューターも、ウイルスに侵される以前に予防して欲しいに決まっています。
本商品をコンピューターにインストールするだけで、もう安心。
ソフトのような煩わしい操作は必要ありません。
パスワード機能もありますので、データセキュリティーにもぜひ、ご利用下さい。

※ 本商品をご使用された日から、あなたのコンピューターを（株）オーテックが共に守って行きます。

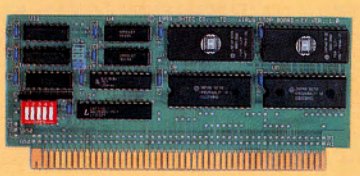
エレミネーター Ver 1.0A



対応機種：PS/V、IBM PC/AT及びDOS/V機
対応OS：MS-DOS 2.11以降（DOS/Vも可）
MS-WINDOWS 3.0以降
NETWARE 3.1J以降
標準価格：¥37,800.

ターミネーター Ver 1.0

対応機種：NEC PC-98(RX以降)、EPSON PCシリーズ
対応OS：MS-DOS 2.11以降
MS-WINDOWS 3.0以降
NETWARE 3.1J以降



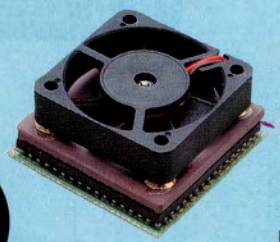
標準価格：¥39,800.

速いもの勝ち。

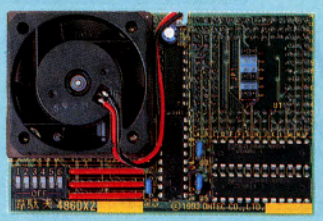
コンピューターも成長できる事をご存じですか。メーカーから次々と発売される新機種は、そのスピードを始めとする処理能力が大幅にグレードアップされ、非常に魅力的なマシンである、ことは事実です。がしかし、今のご時勢そう簡単に買換え出来るものでもありません。
そんな時お役に立つのが「韋駄天」です。本製品は、ご使用中のコンピューターにボードを差し込むだけで、倍速のクロックモードが実現出来る、コンピューターを成長させる製品です。
慣れ親しんだ皆様のコンピューターを大切にグレードアップしてあげて下さい。

韋駄天 486-ODPシリーズ

インテル社製ODP感覚で利用できる、
韋駄天の新しい仲間。



韋駄天 DX2シリーズ



おなじみ安定度抜群の
CPUアクセラレーター“元祖韋駄天”に
キャッシュドライバーグレートアップ。

ウイルスセミナー実施中

ウイルスの恐怖から開放されるために、ウイルスとは何か！
その感染経路、破壊行為とは。また、いかに予防し駆除するか！
コンピューターウイルスに関する疑問にお応えします。

会場：J&Pテクノランド
TEL： 06-634-1211

日時等、詳細につきましては下記まで

株式会社オーテック
横浜市中区住吉町1-12-5 横浜エクセレントX W 5F
045-663-9135（代）

韋駄天DX 2 対応機種及び価格表

対応機種＼商品名	DX2-66	DX2-50	DX-33
H98モデル60/70	¥128,000.	¥108,000.	¥88,000.
9801DA,RA,RLシリーズ	¥98,000.	¥83,000.	¥68,000.

対応機種に関して詳しいお問い合わせは電話にて。

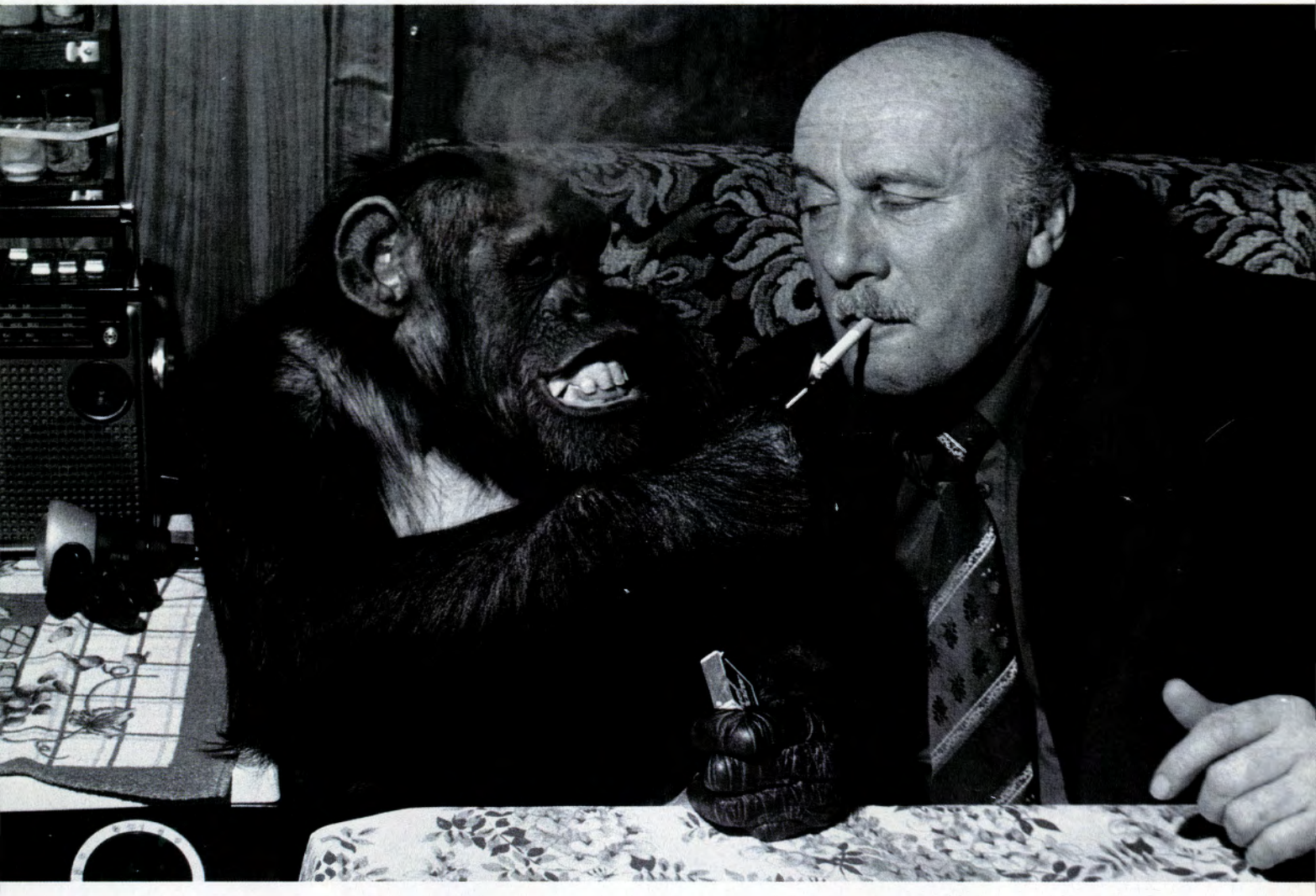
韋駄天486-ODPシリーズ対応機種及び価格表

商品名	対応機種	価格
韋駄天 486-ODP33	PC本体が i486DX，SX-33MHZでオーバードライブレディー若しくは487ソケットがある機種全般	¥86,000.
韋駄天 486-ODP25	PC本体が i486DX，SX-25MHZでオーバードライブレディー若しくは487ソケットがある機種全般	¥62,000.
韋駄天 486-ODP20	PC本体が i486DX，SX-20MHZでオーバードライブレディー若しくは487ソケットがある機種全般	¥52,000.

取扱店
近畿システムサービス（株） 06-644-6625
ダイワボウコンピューター販売（株） 06-244-7951
サンテク（株）岡山営業所 086-241-1881
上新電機（株）
J&Pテクノランド 06-634-1211
J&Pメディアランド 06-634-1511
J&Pコスモランド 06-634-3111
J&Pビジネスランド 06-348-1881
J&Pにいがた1ばん館 025-241-3711
J&Pさんのみや1ばん館 078-231-2111
J&P本厚木店 0462-25-5151
J&P京都寺町店 075-341-4411
J&P和歌山店 0734-28-1441
J&P相模原店 0427-55-2831
J&P町田店 0427-23-1313
J&P立川店 0425-36-4141
J&P高槻店 0726-85-1212
J&P八王子店 0426-26-4141
J&P渋谷店 03-3496-4141
J&P熊本店 096-359-7800
J&P大須店 052-262-1141
J&P姫路店 0792-22-1221

DYNAX

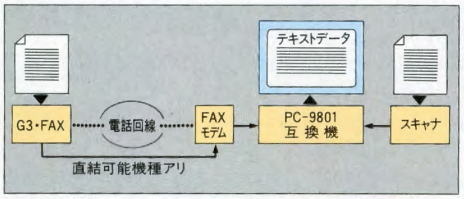
"日本語ワープロ入力支援"



FAXやスキャナから読み込まれた文書が、自動的にテキスト・データになります。

信じられないかもしれませんが本当です。
書籍や雑誌などの印刷された文字はもちろん、ワープロで打たれた文字もOK！普通の日本語の文書であれば、FAXから送られてきた文書を自動認識。テキスト・ファイル作成までを完全自動で行う、それが『スー先生』です。
従来これらの日本語OCRソフトは、価格も高価なうえ、高価なスキャナを入力装置として用意しなければなりませんでした。

■システム構成図



●お客様のニーズに合せたカスタマイズも承っております。お気軽にお問い合せ下さい。

▼入力原稿(FAXより200%拡大)

桜　木	桜木町220	31−2101
千城台北	千城台北１−４−１	37−1002
千城台西	千城台西２−21−１	37−1004
宮　野　木	宮野木1798−２	59−7034
生　浜　西	塩田町316　−１	64−0013
仁　戸　名	仁戸名町380	64−0012
こてはし台	こてはし台２−２ｓ−１	50−1377
花見川三	花見川１−１	59−1377

変換結果▶

桜　木	桜木町220	31−2101
千城台北	千城台北１−４−１	37−1002
千城台西	千城台西２−21−１	37−1004
宮野木	宮野木1798−２	59−7034
生浜西	塩田町316−１	64−0013
仁戸名	仁戸名町380	64−0012
こてはし台	こてはし台２−２ｓ−１	50−1377
花見川三	花見川１−１	59−1377

当然『スー先生』もスキャナに対応していますが、FAXの高い普及率や、複数枚の文書を自動的に読み取れるといった便利さに注目。価格も更に安くなったFAXモデムを用意するだけで、凄い便利さがあなたのものになります。チョットした雑誌や印刷物の一部分を、自分の日本語ワープロに入れたいが、そんなに時間をかけられない。大量の名簿リストがあるのだが業者に頼むと高い。こんな人たちにぜひお勧めしたいソフトウェアです。

▼入力原稿(スキャナより原寸)日経バイト'92.12月号より

もう一方のファイル名が完全に残っているファイルは，TRASHCANという隠しディレクトリに格納されているもので，NDWのドライブ・ウィンドウが見え

変換結果▶

もう一方のファイル名が完全に残っているファイルは，ＴＲＡＳＨＣＡＮという隠しディレクトリに格納されているもので，ＮＤＷのドライブ・ウィンドウが見えないだけでＤＯＳ上は正式

■PC-98シリーズ&DOS/V対応

日本語FAX自動認識ソフトウェア

スー先生

Ver.1.0D

¥48,000(税別)

■対応FAXモデム：メガソフト/STARFAX、アイワ/FAXモデム、オムロン/FAXモデム、マイクロコア/MC24FA5-P、EPSON/MX-240

■対応スキャナ：シャープ/JX-40、エプソン/GTシリーズ

※FAXモデム受信には、別売または添付のFAXソフトが必要です。

株式会社 ダイナックス
〒150 東京都渋谷区恵比寿4-12-12
TEL.03(5488)7030(代表)　FAX.03(5488)7063
〈資料請求番号031〉

お問い合せは☎03(5488)7033

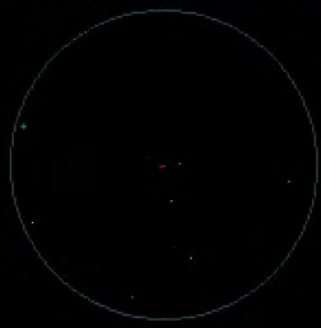
みんなで あそぼ

いろいろなものや言葉に興味を持ち始めた、小さな子供達にぴったりのソフトです。画面には、かわいいくまさんがたくさん登場して、ギターを弾いたり、シーソーにのったり、サンドイッチを食べたり、楽しいことがいっぱいです。絵のあらゆる部分にかくしボタンがあり、好きなところをクリックすると、楽しい"なにか"が起こります。数字をたどると絵が現われたり、カラフルなぬり絵やパズルなど、遊びながら言葉や数が自然に覚えられます。言葉は全てひらがな表示、ゆったりとした発音、また、動きにはおもしろい効果音がふんだんに入れられていて飽きることがありません。子供にMacをひとり占めされてしまいそうな楽しいソフトです。（画面は開発中のものです）

開発：**Firmware & infinisys**
カラー機、4 MB 以上の空メモリ
System 6.0.7 - KT7 対応
CD-ROM 標準価格 ￥8,900

SPACE MADNESS

Copyright ©1993
High Risk Ventures
All rights reserved worldwide



エイリアンの侵略に立ち向かう宇宙同盟の志願兵として、あなたはいくつもの宇宙空間をワープしながら戦い続けます。使命は、敵の基地を破壊すること。戦いが進むにつれ、敵機やその武器等についてのデータが加わっていきます。基地に帰還することは許されず、燃料や修理に必要な物資は、宇宙空間を漂う有効物質を回収したり、敵から奪うことで全てを補充しなければなりません。まず、無重力空間での操縦に慣れること。敵が爆発する際の爆風で受けるダメージをできるだけ避けながら、爆破によって得られる貴重な物資の回収が可能な範囲に非難する等、細かな部分に高度な戦術が要求されます。
暗黒の宇宙空間に浮かぶ、豆粒程の戦闘機に命を吹き込んでいる自分に気付く頃、このサバイバルゲームソフトの奥深さを知ることになるでしょう。　日本語版開発：**High Risk Ventures & infinisys**
256色カラー又は 8bit グレースケール、2.5 MB 以上の空メモリ、System 6.0.7 - KT7 対応。 **3.5"FD** 標準価格 ￥7,800

infinisys
インフィニシス有限会社
982 仙台市太白区向山 2 - 2 - 1 6 F
Tel. 022-268-6643 Fax. 224-6725

今すぐお電話を03-3252-0290

代金は商品と引き換えでお支払い。もちろん送料(一部を除く)消費税込み

業界初!! ロング5年間でワイド破損してもOK!なトリプル保証

お買い上げ日より3ヵ月間	お買い上げ日より1年間	お買い上げ日より5年間
・故障、破損などいかなる場合でも良品と交換いたします。	・故障、破損などいかなる場合でも即、修理(無料)いたします。	・故障(消耗部分を除く)の場合即、修理(無料)いたします。

メーカー保証期間(1年間)

東京海上のパソコン保険期間(1年間)

スタンバイ保証期間(5年間)

本体全品(5年保証+東京海上保険1年付)

NEC	PC-9801BX2/U2	定価178,000	¥127,000
	BS2/U2	定価238,000	¥177,000
	BA2/U2	定価338,000	¥249,000
	PC-9821Be/U7w	定価268,000	¥198,000
	Bs/U7w	定価298,000	¥218,000
	Bp/U7w	定価398,000	¥290,000
	PC-9821As2/U2	定価328,000	¥239,000
	PC-9801NS/R	定価288,000	¥162,000
	NX/C	定価438,000	¥280,000
EPSON	PC-486SE2	定価158,000	¥116,000
	SR2	定価218,000	¥158,000
	PC-486NAS2	定価248,000	¥163,000

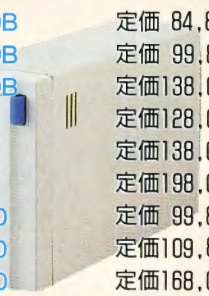
ディスプレイ全品3年保証

NEC	PC-KM172	定価198,000	¥146,000
	KM152	定価138,000	¥99,800
ICM	LS-2617FN	定価138,000	¥104,000
データ	ACM-217	定価148,000	¥104,000
	317	定価138,000	¥125,000
エレコム	HRM-17E	定価138,000	¥96,000
IDEK	14	定価69,800	¥45,000
IDEK	MF-8217J	定価104,000	¥104,000
	8615	定価59,800	¥59,000

プリンター全品3年保証

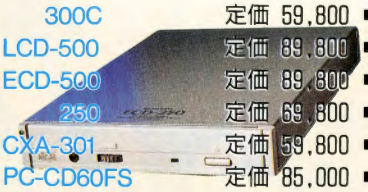
NEC	PC-PR101/TN103A	定価69,800	¥59,000
	/165A	定価99,800	¥73,000
EPSON	MJ-500V2	定価69,800	¥53,000
	AP-1000V2	定価69,800	¥53,000
Canon	BJ-10V Lite	定価69,800	¥38,000
	15V PRO	定価79,800	¥62,000
	220JC	定価99,800	¥64,000
	Desk Jet505J+	定価79,800	¥54,000
	300J	定価59,800	¥31,800

外付タイプハードディスク



ICM	SG-270-DB	定価84,800	¥64,000
	340-DB	定価99,800	¥74,000
	540-DB	定価138,000	¥103,000
日本テクサ	ST-260P	定価128,000	¥54,000
	340P	定価138,000	¥74,000
	540P	定価198,000	¥106,000
ロジテック	SHD-B240	定価99,800	¥53,000
	B360	定価109,800	¥74,000
	LHD-B540	定価168,000	¥106,000

CD-ROMドライブ

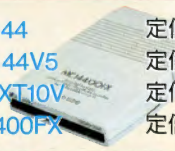


ICM	CD-450N	定価108,000	¥83,000
	300C	定価59,800	¥47,000
ロジテック	LCD-500	定価89,800	¥59,000
エレコム	ECD-500	定価89,800	¥52,000
	250	定価69,800	¥54,000
緑電子	CXA-301	定価59,800	¥42,000
NEC	PC-CD60FS	定価85,000	¥74,000
	CD60DS	定価85,000	¥74,000

ウィンドウアクセラレータ

メルコ	WAB-1000	定価19,800	¥17,500
	2000	定価29,800	¥25,700
	WSP-L	定価69,800	¥56,000
I・Oデータ	GA-1024AL	定価32,000	¥28,000
	1280AL	定価43,000	¥38,000
カノープス	Power Window801+	定価45,800	¥38,500
	928	定価68,000	¥55,000

モデム



AIWA	PV-PF144	定価46,800	¥35,500
	AF144V5	定価64,800	¥42,600
オムロン	MD144XT10V	定価45,800	¥37,500
マイクロコア	MC-14400FX	定価46,800	¥35,500

SRG STAND-BY 東京店

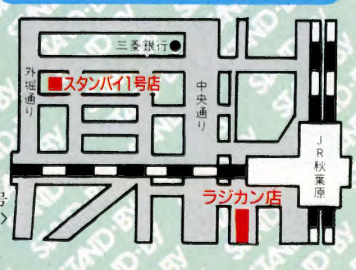
●御支払は下記取引銀行へお願いします

東海銀行秋葉原支店　普通 546013

口座名儀　株式会社SRGスタンバイ〈資料請求番号033〉

(※広告内の価格は全て送料・消費税込みです。)

直接ご来店のお客さまはこちらへ



●東京1号店
〒101 東京都千代田区外神田1－6－6(松田ビル)
TEL.03-3258-8955　FAX.03-3258-8958

●ラジカン店
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16(秋葉原ラジオ会館6階)
TEL.03-3252-0290　FAX.03-3252-0292
■営業時間　AM11:00～PM7:00

●大阪店
〒556 大阪市浪速区日本橋5－12－2(桝本ビル)
TEL.06-641-1971　FAX.06-643-2148

ASAHI PC シリーズ

DOS/V IBM/PC互換機

YES??

YES!!

「高性能」と「低価格」と
「評判の高さ」で独走。

ドッキングステーション

バス: VL-BUSx2, ISA-BUSx4
ドライブベイ: 5.25"x1, 3.5"x1
内蔵SCSIインターフェイス: 25-pin (SCSI-1)
シリアルx2, パラレルx1(双方向), 外部キーボードx1(PS/2)
外部ディスプレイx1(15-pin), スピーカー ステレオ

ASAHI NB-466VLT A4size

80486 DX2-66(VL-BUS)
8.5"/9.5"TFTカラーLCD (VL-BUS)
外部キャッシュ: 128KB
メモリ: 8MB, HDD: 200MB
FDD: 3.5"x1 (1.44MB・2モード)
拡張専用バス,内蔵トラックボール(16mm)

サブノート
B5size

SN-433DX /SLC

i486DX-33(INTEL)
8.0"モノクロCCFT-LCD Back lit
64諧調, PCMCIAスロット (II)
内蔵トラックボール (16mm)
メモリ:4MB (max.20MB)
HDD:80MB (max.170MB)

cx486SLC-33(CYRIX)
7.2"モノクロCCFT-LCD Back lit
64諧調, PCMCIAスロット (II)
内蔵トラックボール (16mm)
メモリ:2MB (max.8MB)
HDD:80MB (max.120MB)

A4size

Slim NB-466C

80486 DX2-66
8.5"/9.5"TFTカラーLCD
メモリ: 8MB HDD: 200MB

広告の各機種にはモノクロモデルも取り揃えております
詳細はお問い合わせください。

Twinhead
Twin Head 総販売代理店

アサヒシステム株式会社

本社
〒101 東京都千代田区外神田2-9-9オーケービル
●本社事務所 (3階)
●ショールームサポートセンター (地下1階)
Tel.3251-7691 Fax.3251-7692

営業時間 AM10:00～PM7:00 (水曜定休)

※会社名・商品名は各社の商標又は登録商標です
※製品の仕様は予告なく変更することがあります

価格などの、お問い合わせはショールームサポートセンターへ。

〈資料請求番号034〉

ショービジネスはマネーゲームだ。その栄光と苦難を体験する劇場シミュレーション。一色伸幸の脚本によるストーリーモードとコンストラクションモードで楽しさ2倍。

時は2050年、サクセスストーリーは、場末の劇場を相続したことに始まる。

まず、あなたに与えられるのは借金だらけの場末の劇場。だが、失望してはいけない。ショービジネスの世界はチャンスに満ちている。劇場主として成功すれば、豪華絢爛、超ハイテク立体音響の「スーパーシアター」への道が約束されているのだ。

めざせ、娯楽の殿堂。成功のカギは、あなたのプロデュースにかかってる。

すべては、プロデューサーであるあなたの才覚が頼りである。虎の子の100万円を元手に、さあ勝負に出よう。ダンサーのキャスティングから舞台演出、はたまたBGMのアレンジも自由自在だ。低予算でもショーが当たれば、道は開かれていく。

泣かせるキャラクターがなんと60体。3DOだから、シーン設定も超多彩。

あなたをとりまくキャラクターは、3DOだからじつに幅広い。芸も達者だが、なにかと問題もある摩訶不思議なタレントが約60体。これに謎の人物がからんで話は展開していく。もちろん音楽、舞台美術、そして舞台効果などの設定も多種多様である。

THEATRE WARS
娯楽の殿堂

価格 **8,800**円(税別)

- 画面は開発中のものです。
- イラストレーションは製品画面とは異なります。

SCITRON & ART INC. 開発/サイトロン・アンド・アート株式会社

©1994 Matsushita Electric Industrial Co., Ltd.
©1994 HAKUHODO INC.

〈資料請求番号035〉

㈱博報堂 マルチメディアソフト事業室
〒101 東京都千代田区神田錦町3-13竹橋安田ビルTEL.03-5259-4791

技術評論社
新宿区愛住町8番地8
TEL.03-3225-2300

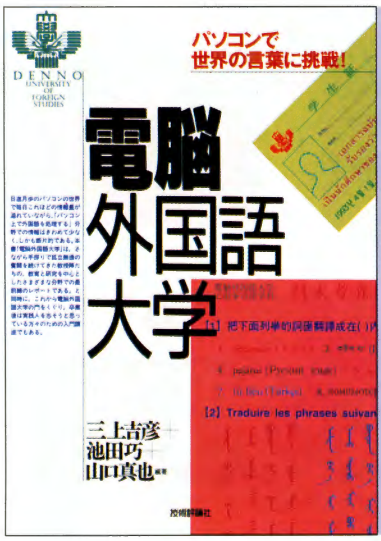
ビギナーユーザの疑問に答えるMacintosh情報誌

MacJapan Active

MacJapan Activeは、ビキナーからベテランまで、幅広い層のMacユーザーに楽しんで頂けるMac情報誌です。ハードウエアの新製品情報は勿論、各種周辺機器やジャンル別ソフトウエアの使用レポート、初心者向けの分かりやすい入門記事、好評の楽しいエッセーなど、Macのユーザーなら興味のある内容を満載しています。

高級機種の標準CPUが68030から68040へと移行し、次世代のCPUであるPower PCを搭載した新機種に移行しつつある今日のMacintoshの世界。そんな慌ただしい流れの中にあって、増え続けるビキナーユーザーをサポートしつつ、ベテランユーザーの多種多様な要望にもお応えし、来たるべき新しい時代の可能性をも示すというような誌面作りを目指しています。

毎月18日発売
定価550円



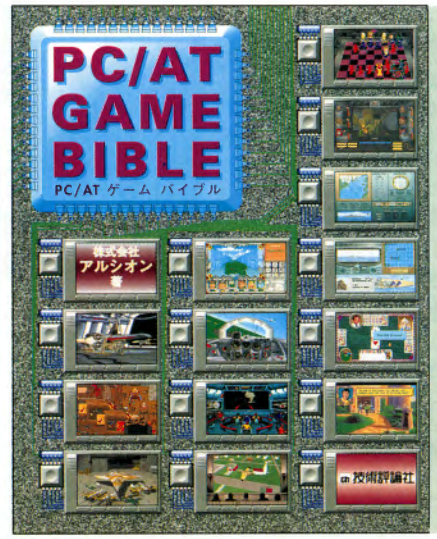
日本初!!
ネット、読者ハガキなどで早くも反響の声多し!

電脳外国語大学

パソコンで世界の言葉に挑戦！

三上吉彦・池田 巧・山口真也 編・著
A5判・408ページ／定価2400円

パソコンも外国語も世の中にあふれている今日，いざパソコンを使って英語以外の言語処理をすると大変に苦労します．本書には，多言語での論文作成から語学授業まで数多くの実践者のノウハウや，各国のパソコン事情，編集部お薦めマルチリンガルソフトの紹介など，情報が満載．特にMacintoshについては、WorldScriptの今後の行方やその技術解説について、開発者自らが語った貴重な記事もあります。今までにない切り口のパソコン解説書であり、既に外国語を使って仕事，研究をしている方はもちろん，これからパソコンを始める方にも役立つ１冊です．



PC/ATゲームバイブル

㈱アルシオン 著
B4変形判・256ページ
定価1900円

DOS/Vによって日本でもにわかにユーザが増えてきたPC/ATは，実はゲームの世界でも最先端をいっています．本書では現在手に入る最新のゲームを200本以上分野ごとに紹介しています．購入する際のショップや輸入のためのガイド，ゲームをする際のハードウェア選びから各種設定，各ゲームで必要な英語力など，DOS/Vマシンをはじめとする PC/ATでゲームをするためのすべてのニーズに答える一冊です．

カルトに突っ走るMac雑誌唯一の娯楽誌！

MacJapan Bros.

10人のMacユーザーがいれば、10通りの楽しみ方が存在します。ビジネス関係や最新ハードウエアの情報が氾濫する中で、もっと遊びに徹したMacの情報を望む声も多くなりました。MacJapan Bros.はそんなユーザーの要望にお応えし、Macintoshというコンピュータの面白さを生かして、皆で楽しんで盛り上がろうという雑誌です。MacJapan Bros.には、堅苦しい決まりなどありません。Macに関係のある面白い事なら何でもOK！他誌では扱わないカルトな内容を満載し、音楽関係の記事の濃さはMac関連誌で随一。他にもビジュアル、テクニカル、マルチメディア、エッセイ、アダルトと、好評の連載が目白押し。絶好調の著者陣とパワフルな編集者が繰り出す不思議な世界が、貴方とMacを応援します。

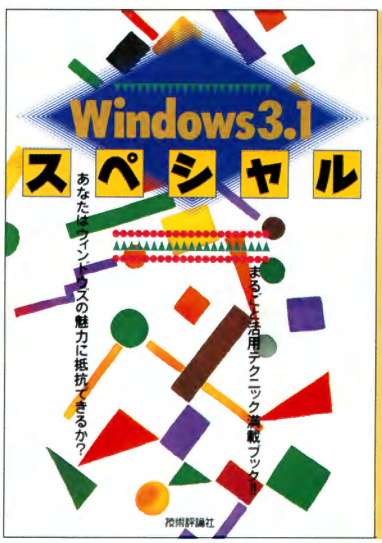
毎月3日
発売
定価550円

改訂第4版マッキントッシュバイブル
［日本語版］

The Macintosh Bible 4th Edition

B5変形版・1120ページ／定価4950円
Sharon Zardetto Aker 著
Arthur Naiman 編著
床田亮一［ALPHA OMEGA CO.,LTD.］訳

全世界での出版累計72万部を数える大ベストセラー『マッキントッシュバイブル』，待望の第4版日本語版が刊行された．System7対応で今回は第3版よりページ数も30%増，改訂版とは言いながら800ページにも及ぶ原稿の手直し，追加が行われました．初心者からパワーユーザーまで幅広く楽しめる内容は，真実その名にふさわしいワールドワイドなMacユーザーのバイブルです．



Windows3.1 スペシャル

海老原浩之／川俣晶 著
B5判・336ページ／定価2300円

満を持し，鳴り物入りで登場したマイクロソフトのWindows3.1は，表面上ただのマイナー・バージョンアップのようでありながら，実際にはそれ以上の効果を約束しています．いたるところに改善が施されたため，それらを完全に把握するのもたいへんです．本書は，Windowsに通暁する著者二人が，初心者からマニアにまで広く豊かな知識を提供してくれる会心の実用情報書に仕上がっています．

SE Books 翔泳

読んでみる。使ってみる。Macがもっと楽しくなる本とディスク。

Macの宝箱シリーズ
3.5インチ2HDフロッピーディスク付き

ゲームコレクション I

B5変型ケース入り 96ページ
3.5インチ2HD FD2枚付き
定価3,200円

フリーソフトの中から特に人気が高いゲーム21本を厳選し、遊び方から使用環境、裏技まで詳しく解説。定番のシューティングゲームからRPG、アクション、パズルまで誰でも夢中になるようなゲームがいっぱい。

System7コレクション

B5変型ケース入り 104ページ
3.5インチ2HD FD2枚付き
定価3,600円

System7.0、7.0.1、7.1（英語版）用に発表されているシェアウェア、フリーウェアの中から漢字Talk7でも動作するプログラム41本をセレクト。System7をさらに強化し、使いやすくするユーティリティから、ナンセンスなジョークものまで広範囲に紹介。

ゲームコレクション II

B5変型ケース入り 104ページ
3.5インチ2HD FD2枚付き
定価3,200円

好評なゲームコレクションの第2段。知力と体力が勝負のゲームの中から選りすぐったもの18本を収録。シューティングなどのアクションものから、テトリス、オセロもどき、パズルゲームなど単純明快かつ知的に楽しめるゲームを満載。

グラフィック&サウンドコレクション

B5変型ケース入り 120ページ
3.5インチ2HD FD2枚付き
定価3,600円

Macならではの華麗なグラフィック＆サウンドの世界を堪能！プロユースに耐え得る多機能グラフィックソフトから、お子様向けの楽しいお絵描きソフトまで選び抜かれた7本を紹介。また、Macの内蔵音源を利用するミュージックソフトやサウンド関係のユーティリティ7本も併せて紹介。

ユーティリティコレクション II

B5変型ケース入り 128ページ
3.5インチ2HD FD2枚付き
定価3,200円

漢字Talk7をさらに使いやすく、パワフルにするユーティリティを紹介。PowerBook専用のユーティリティ11本をはじめ、機能拡張ファイルやコントロールパネルを中心に、アプリケーション、漢字Talk7で動くDAなど合計56本を収録。

ゲームコレクション III

B5変型ケース入り 128ページ
3.5インチ2HD FD2枚付き
定価2,800円

定番のパックマンやテトリスものからビリヤード、ダイスゲームなどのレトロもの、他ではなかなかお目にかかれない変なゲームや不思議なゲームまで幅広く紹介。収録プログラム数も26本と、コストパフォーマンスの高さも魅力の、強力版。

ゲームコレクション IV

Don Rittner 著
B5変型ケース入り 112ページ
3.5インチ2HD FD4枚付き
定価3,200円

コンピュータジャーナリスト、ドン・リトナーが選んだシェアウェアゲーム・トップ40の中から、ゲームコレクションI〜IIIに収録されているプログラムを除いた23プログラムを紹介。今までのゲームコレクションと趣きを変えて、ゲーム作者のプロフィールや裏技などを中心に解説。

ユーティリティコレクションI

B5変型ケース入り　128ページ

3.5インチ2HD FD2枚付き

定価3,600円

Macintoshユーザ必携のユーティリティ32本を収録。cdev、INIT、アプリケーション、DAのタイプ別に徹底解説。Apollo、BootMan、Conversion、DiskDup+、escapadeなど定番から最新のプログラムまで役立つものばかり収録。

フォントコレクション

B5変型ケース入り　128ページ

3.5インチ2HD FD2枚付き

定価3,200円

Macの特長のひとつであるマルチフォント環境をより充実させる、アルファベットとパターンのTruTypeフォントを50書体収録。文字に限らず、汽車、花、矢印など意表をつくフォントが盛り沢山。フォント管理関連のユーティリティ7本も併せて紹介。

NOW PRINTING
<2月下旬発売>

宮下由紀子コレクション

宮下由紀子　著
B5変型ケース入り　約112ページ

3.5インチ2HD FD2枚付き

予価2,800円

ニフティーサーブなどの商用ネットワークで人気を博している謎のスタック作家、宮下由紀子の代表作から最新作までを一挙に公開。さらに、そのユニークなスタックの制作秘話や発想法などを紹介。

Macintosh対応 CD-ROM

CD-ROM版Macの宝箱　CD-ROM付き

【好評発売中】

スペシャルセレクションI

The Best of MEGA-ROM collection

A5判ケース入り　300ページ

CD-ROM　1枚付き

定価7,800円

アメリカのCD-ROM制作会社QuantumLeap社と提携し、同社からリリースされたCD-ROM"MEGA-ROM"のうち人気の高いフリーウェア、シェアウェア、データを選んで新たに編成したのがこのCD-ROM版Macの宝箱。プログラムやデータの合計数は420本にも及び、今までのMacの宝箱シリーズとの内容の重複はほとんどありません。

<プログラム収録内容>

■Application 50本■CDEV／RDEV　30本■INIT／Extension　29本■Game 49本■Utility　49本■Stack　13本　■Quick Time Movie　30本■Sound／Sound Application　5本／Sound Control Panel 2本／MIDI Data 17本／System7 Sound 85本／Sound Edit Sound 76本

※定価はすべて消費税込みです。※翔泳社の本は全国どの書店でもお求めになれます。
※図書目録をご希望の方は、官製はがきでお申し込みください。

SE SHOEISHA
株式会社 翔泳社　出版事業部販売部
〒107 東京都港区北青山3-10-18 北青山本田ビル
TEL.03-5467-0361　〈資料請求番号039〉

ラジー・コントロールで科学をする喜びを!!

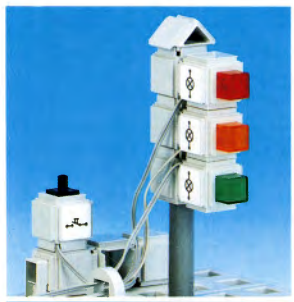
全部品が、はめ込み式、組み立て自在のモジュール構成

「コンピューター制御」学習教材ラジー・コントロール

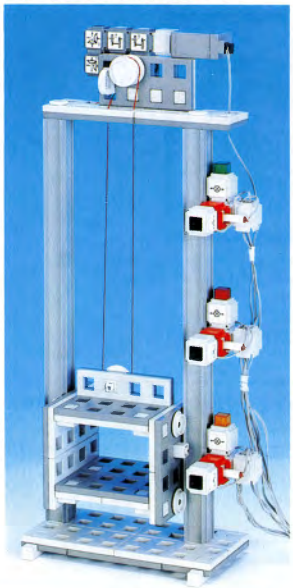
Lasy Control

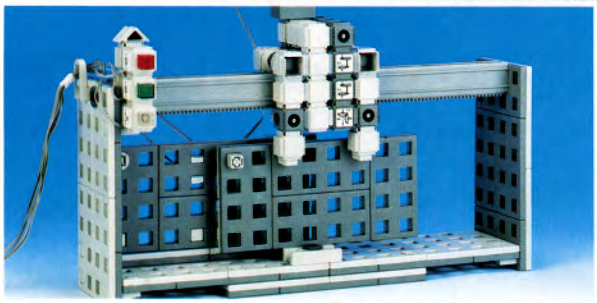
基本セット　標準価格：94,000円(税別)

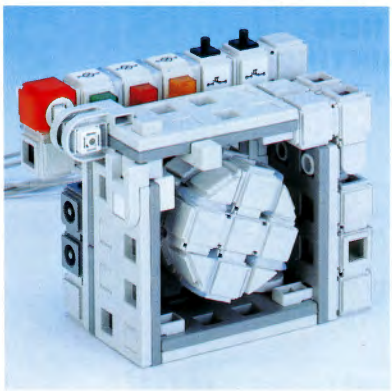
コンピューター・プログラミングの入門編として、初心者が楽しみながら課題を達成し、独創的に学べる教材です。教育効果として、まず、コンピューター制御の基本的な考え方が理解できるようになります。プログラミングの論理的な思考プロセスを、実際にパソコンを動作することにより習得できます。ビルのエレベーターやスライド・ドアなどのモデルをモジュール化された部品で自在に組み立て、付属ソフトで簡単にプログラミングできます。

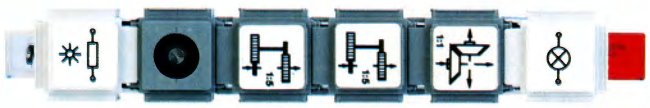


対応パソコン
〔日本語版〕
NEC PC-98シリーズ
〔英語版〕
IBM PS/55シリーズ
Apple Macintosh









INCTEC INC

ザ・インクテック株式会社

〒101　東京都千代田区神田須田町2-13-12

〈資料請求番号040〉

お問い合わせ先　☎03(5294)3570
FAX 03(5294)3588

●電話受付時間／10:00~12:00　13:00~15:00　月～金曜日(祝日を除く)
●FAXによるお問い合わせは、ご質問の内容とご使用のパソコン名をご記入ください。

特集

不良のためのコンピュータ白書

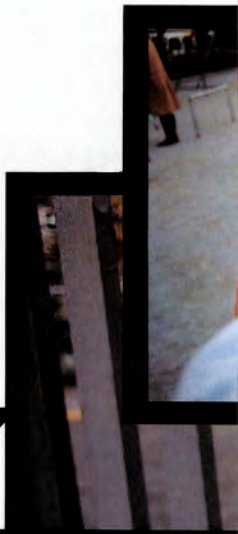
✱デジタル時代の明日を読むインタビューズ✱

Design
IWASE Satoshi
KOJIMA Masaki(BAD DESIGN)

Text Cutup
Dr.Burroughs

——家にコンピュータってある?
「お父さんが年賀状作ってる」
「うちはファミコンとゲームボーイ」
——好きなソフトは?
「ほしのかーびー」

——生まれる前は何だった?
「ゴキブリ」



——こういうの、おもしろいと思う?(アダルトCD-ROMを見せる)
「エロだー」
「……」(走って逃げる)

東京都台東区蔵前、精華公園にて
Photo KAJIKI Norio

明日のことは、
まず子供たちに
聞いてみろ。

特集 不良のための コンピュータ白書

GURUに聞く!

コンピュータ世代、デジタル世代と呼ばれるぼくたちが、これから90年代を生き抜いていくためにはどんな指針、そしてビジョンが必要なのか？　現在もっともビビッドな発言で注目されているGURU(導師)たちの言葉を聞こう。

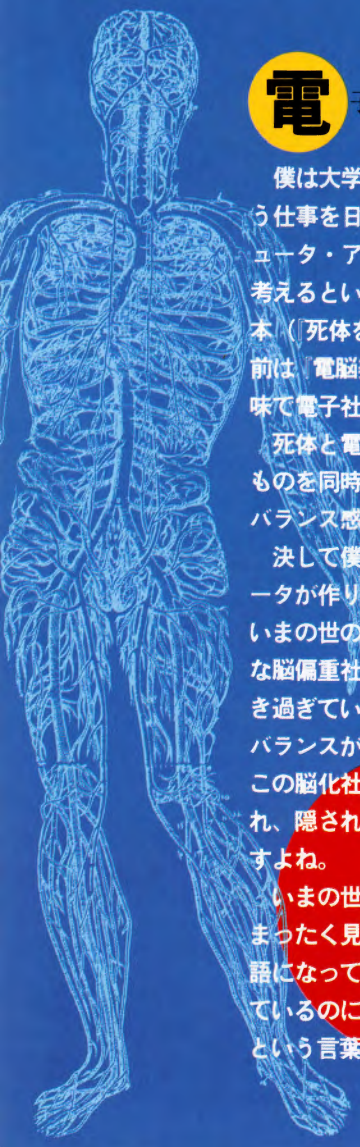
脳と身体のGURU

布施英利

コンピュータのなかで死体に出会う

Hideto

Interview TAKABA Satsuki　Photo SEKIYAMA Kazuya



電子社会のなかの死体

僕は大学の医学部助手として「解剖」という死体を扱う仕事を日常的にしながら、一方で美術、とくにコンピュータ・アートなど電子メディアと現代美術との関係を考えるということをここ数年やっているんです。死体の本（『死体を探せ！』『図説・死体論』、ともに法藏館）の前は『電脳美学』（筑摩書房）という本を出して、ある意味で電子社会の完成みたいなことを書きました。

死体と電子メディア、このまったく対極にある２つのものを同時に考えていくというのは、僕自身のなかでのバランス感覚ともいえる指向だと思うんです。

決して僕は死体が大好きなわけでもないし、コンピュータが作りだす世界に魅力も感じる現代の人間ですが、いまの世の中はコンピュータに代表されるような、極端な脳偏重社会、脳化社会ですから、あまりにそっちに行き過ぎている分、もっとこっち側へふれを戻す、というバランスが必要なんじゃないかという気が強くします。この脳化社会がどんどん突き進むなか、徹底的に捨てられ、隠されてきたのが何かというと、それは死体なんですよね。

いまの世の中、死体はみごとに隠されています。普段まったく見ることがなくて、「死体」という言葉自体が死語になってしまっていたんです。言葉は小学生でも知っているのに、まったくリアルな実感がない。たとえば紙という言葉に対しては「これが紙です」とものを示すことができるけれど、死体には該当するものがなくて、抽象概念になっているんですよ。

布施秀利（フセ・ヒデト）
1960年、群馬県生まれ。
批評作家、東京大学助手。
『死体を探せ！』『図説・死体論』に続き、現代アートの批評集『脳裏一体』（白水社）を出版。現在は『レオナルド・ダ・ヴィンチ論』『現代小説論』（仮題）を執筆中。『テレビゲーム論』も出版予定。

あまりにも隠されているから、見たこともない死体に対して、妄想ばかりがふくらんでしまう。それにあらゆる電子メディアが追い打ちをかける。

死体は何も特別なものじゃない。普通の人間の死んだ状態なわけで、いずれ自分もそうなるんです。別に大発見でも何でもない。だけど、いちばん当たり前のものが何だかわからなくなってしまっている。

普通死体っていうと、ホラー映画のゾンビみたいに口から血を流してたりってイメージがあるけれど、そういう死体なんて実際にはほとんどない。たいていは病気で、静かに蠟人形のように死んでいきますよね。だけど、いまはその普通の死体のイメージさえもなくなっている。

死体そのものが怖いんじゃなくて、死体のことを考えるのが怖いんだと思うんです。実際に死体を見て怖いんじゃなくて、見ないことによる妄想、脳の働きなんですね。ものを見てしまえば、「ああこれか」、と思うんですよ。ディズニーランドのホーンテッド・マンションにいるお化けはホログラフィで作られた「電子お化け」ですよね。フワフワしてて何の手触りもない、それがいちばん怖いのかもしれない。

Fuse

彼はコンピュータ・アートと死体の両極端を同時に語る。
昨年出版された 死体を探せ！ 図説・死体論 は、
その衝撃的なタイトルと内容で広く話題を巻き起こした。
バーチャル・リアリティの時代に、なぜ死体なのか？

■上——研究室にて。手にしているのは動物の目玉のプラスティネーション

フロッピーと化す肉体のない人間

脳というのは人間の体のなかの、ほんの小さな一部分でしかないわけです。結局人間は脳だけで生きてるんじゃなくて、首から下をひきずってる、って言うのかな。

人間のもっている肉体性というものをいちばんよく示すのが、死体なんじゃないかと思っているんです。生きた肉体、人間というのはあまりに見慣れていて意識もしないでしょう。肉体性、肉体という感覚がどんどん抜け落ちていて、食べるということにしても生存のためというさしせまったものでなくグルメであったり、セックスも相手の肉体を伴わない映像を相手の、つまり脳のなかでのものになっていたりする。

脳がどんどん一人歩きしていくと、究極の考え方としては、脳だけがぶかぶか浮いてるような状態で生き延びれば、他の体はなくなってもいいのか、という問題も出てきますよね。実際そういう考え方をしている人たちがいて、アメリカでは死ぬ直前に脳だけ切り離して冷凍保存しておいて、いつの日か科学技術が進んだら生き返らせてもらおうということまで提唱されている。極端な脳中心主義なんです。

■下——「図説・死体論」（法藏館）。ポップな装丁は「若い女の子に読んでほしい」（布施氏）とのこと。44・47ページの図版は、すべて本書に収められているものである。

むろん脳にも脳としての働きだけでなく、肉体的な面もあります。働きの方だけ残そうとすれば、極端な話、肉体としての脳の方は残す必要はない。脳のなかの情報を巨大なフロッピーに全部入れることができれば、脳すらもいらないということになるからです。それはまた簡単にどんどんコピーできますから、そうなると自分がいっぱいいるということになる。心臓もない、脳すらもない、それがいったい人間なのか。現在の科学技術の水準はそこまでいってないけれど、考えられる状況まできているんです。

そこで人間とは何かと考えていくと、情報とまったく反対側にある存在として、「死体」というものから考えられるのではないかと僕は思っています。心臓も動いていないし、脳も働いていない。けれどもものとは違う。人間のある種のかたち、名残というものがある。究極の脳化と死体、この両極とその乖離を知っておくことが必要なんだと思うんです。

ポケットに死体を入れて

つい最近になって、死体の標本を作る新しい方法が発明されたんですよ。「プラスティネーション」というものなんですが、死んだ直後の体から水分を抜いて代わりに薬を注入し、シリコン化するんです。この方法だとほとんど死体を損なわないで保存できます。腐らないし、弾力もあってそこそこ柔らかい。ホルマリンに漬ける必要もないから、どこにでも置いておける。部分の場合は、小さいものならポケットに入れて持って歩くこともできるわけです。もちろん死体と散歩するわけじゃなく（笑）、講義やシンポジウムに使うのに便利だということですけれど。

でも、これが広げる世界は大きいと思う。死体との距離がずっと近くなるでしょう。まあ、特に日本の場合、死体というのは特定の誰かの死体であるという意識があるから難しいと思うけれど、「人体博物館」というものが考えられるようになると思うんです。そこで人間の体、肉体を本物の人体から学ぶことができる。医学部の学生だけじゃなくね。手を汚したり匂いに悩まされたりすることもなく、実物の死体に触れることができる。たぶん無理だと思うけど、死体の並ぶ人体博物館、あってほしいですよね。

CD-ROMで死体と出会う

本当は『死体を探せ！』と『図説・死体論』の2冊をCD-ROM化したかったんです。全然違う世界だからかえって面白いんじゃないかな、パソコンの画面で死体を

GURUに聞く！

脳と身体のGURU

布施英利 Fuse Hideto

見ちゃうというのは。

新しいメディアが出てくると必ずポルノ関係で使われるでしょう。まあ人間の欲望をそそるということでしょうが、人間の死の方がもっと深く、そして真面目な問いかけをもっているから、何の快楽も与えないけれど魅かれることはあると思います。

それに、いまは新聞でもテレビにも死体が出てこないでしょう。メディアがまた死体を隠蔽しているんですよね。パソコンでもまた出ないというと、まるっきりメディアに死体が存在しなくなる。でもこうしたものがひとつふたつあるだけで、パソコンの世界も豊かになるんじゃないか。ゲームがあってCGがあって、死体もある、というね。

でも、仏壇とコンピュータのモニタというのは似た面があるとずっと言われてきた。昔仏壇が置かれていたところにいまテレビがあるとかね。それがこれからパソコンになるかもしれない。

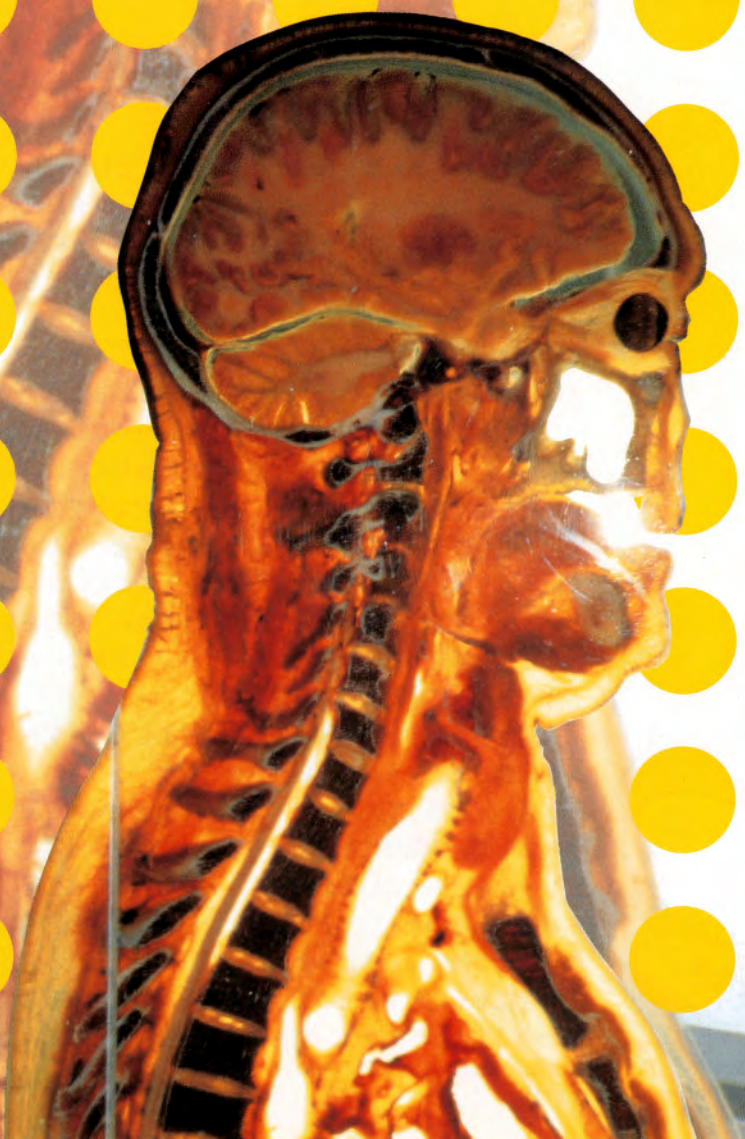
『チベットの死者の書』という本があって、そこではもちろん死後の世界があるという前提なんだけど、死にゆくとき何が見えるかというと、光なんだという。何日目に赤い光、何日目に緑の光が出てきて、というようなことが書いてある。死後の世界と光というのがとても関係深いものになっている。

モニタというのもある種の光を発するもので、なにか近い感覚があるような気がする。たとえばマウスをちょいちょいと動かすと画面ががらがらと変わってしまうというようなところにも魔法の杖のイメージがあるし、昔宗教がもっていたイマジネーションの世界というのがそのままここに引き継がれているような気もします。ただ宗教の場合は仏教でもキリスト教でも、いかに死ぬかいかに生きるか、ということを問いかけているんだけれども、コンピュータの場合それはなくなっちゃってる。まさに現代には死体がなくなっているんだ。

コンピュータのなかで死体に出会うということは、かえって現代には有効かなと思うところもある。たとえばインドに旅行して死体を見たりしたら、あまりにも風景の中になじんでいて、日本に帰ってくると、別の世界の夢の出来事って感じになってしまうかもしれない。現代の若者にとっては、それよりコンピュータのなかで出会う死体の方がよっぽど現実感があるかもしれないでしょう。コンピュータという人工空間の極致に、もっとも「自然」を感じさせる死体をもってくるのがいちばんコントラストが出るし、意味あることなんじゃないだろうか。解剖学教室に来て死体を見るよりも、もっとダイレクトに日常に入り込んでくると思いますよ。

それに世紀末だから死体、というとイメージがおどろおどろしくなってしまうけれど、僕は死体というのは健康なものだと思っています。だって死体というのは、人が自然の流れをずっと引きずってきた結果なんだから。だから死体に実際に触れて、触れないまでも頭の中に実感として持って、生きていってほしいと思うんです。

■上——プラスチックになった新生児
■右——1992年、カナダで開かれたプラスティネーション国際学会にて
■下——縦にスライスされ、光を受けて透ける人体



マンガで哲学するGURU

いがらしみきお

ぼのぼのの森はモニタの向こう

Mikio

GURUに聞く!

Interview ENOMOTO Tota(GURU) Photo MATSUZAKI Nobuhiko

何もなくてもここにいるのがコンピュータという生き物

ワタシはね、あんまり機械だとか事務機だとかツールだとか道具だとか、そういう視線でコンピュータを見たことないんですよ。ボード差し込むとこういうふうに動くとか、そういうことはわかってますけど、あくまでもブラックボックスみたいな目で見てまして。

『ぼのぼの』の前に5年ぐらい『ネ暗トピア』とか、そういうマンガを描いていたわけですよ。そのころは、"アバンギャルド"とか"過激"とかいうキャッチフレーズで語られたりする場合が多かった。それに対して別にいやだなとかは思いませんけども、そういうマンガを自分で描いてしまうってことが、なんかうるさくなったんですよ。もう少しよけいな部分をそぎ落としてみたいな、というか。ですけども、なんで俺は「うるさい、うるさい」と自分で思っていたのか、コンピュータを見てみるとよくわかってきた。

人間はどうあがいても物事に意味づけをして、パターンで記憶してしまう。そういうパターンが「うるさい、うるさい」と思ってたわけですよ。意味づけから突き放されたもの、無関係になりえたものとしてワタシはコンピュータをとらえているわけです。人間のすることに何か意味があるのかというと、意味がないからわざわざ意味をくっつけて、我々はうれしがったり楽しがったり人を好きになったりするわけですよ。何もないと当然寂しいわけですよ。ですけど、「何もなくてもちゃんとここにいるじゃないか」というのがコンピュータなんですよ。愛とか何とか、家族とかそういうの一切いらない。だけどちゃんとある。

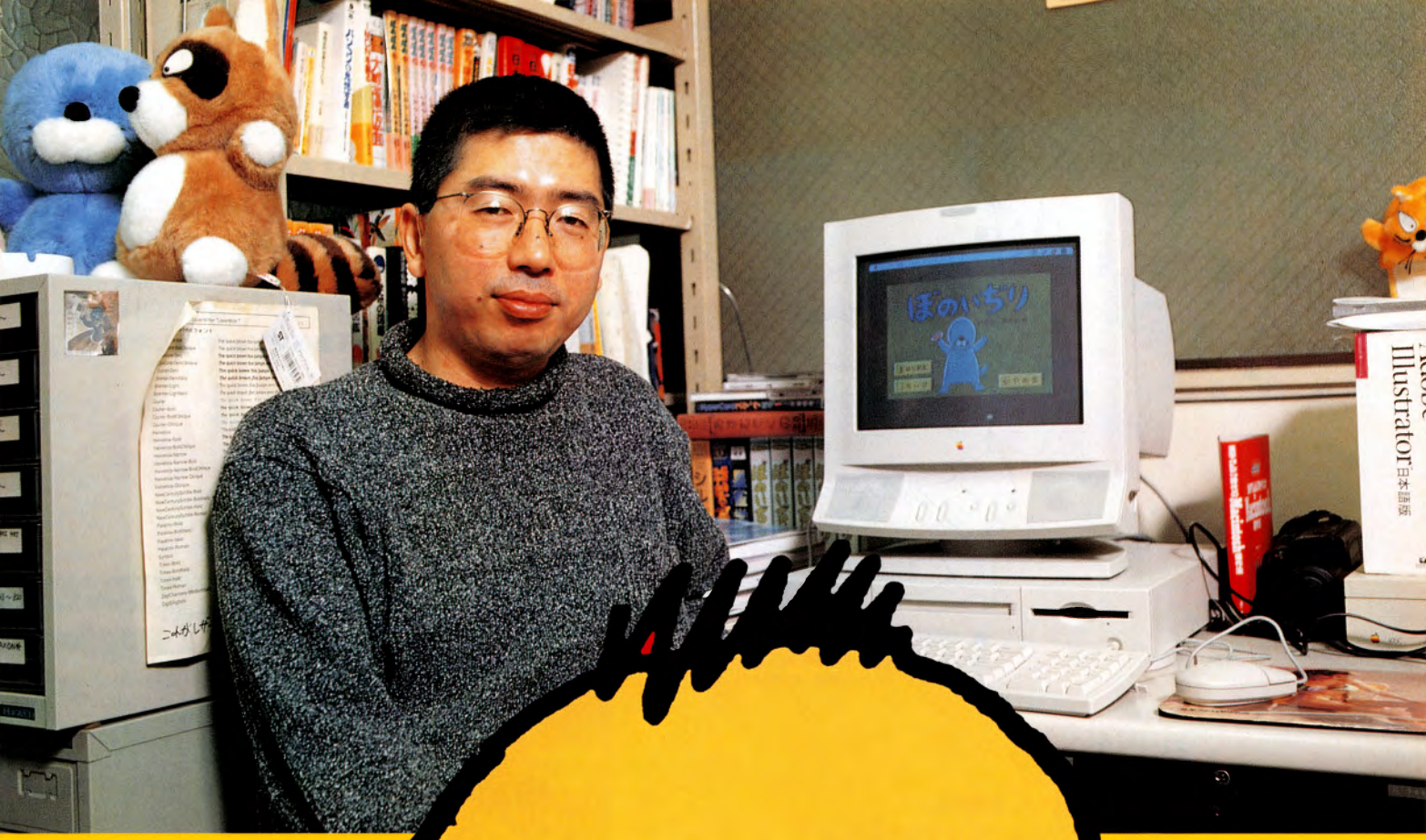
『3歳児くん』©コミックバーガー／いがらしみきお

ワタシはずっと前から、コンピュータは生き物だと思ってる。それは記憶があるからです。記憶があるものは生き物だと、ワタシは思ってるわけです。それ以外のものが必要かというと、あとは付け足しですよ。

コンピュータは愛とか何とかなくてもちゃんと黙って座ってる。ときどき寂しいからって自分で電源入れたりしないですよね。そういう意味では、我々はようやく人間以外の知的な生命体みたいなのを持ち得る可能性が生まれはじめたんだというふうに思ったんです。ちゃんと教えれば、いろいろ育てていけばこれはもう我々の本当のとりあえずは友人になるし、その先になるとよくわかんないですけども、少なくとも我々は人間以外の新しい生き物というか、知的な生き物をようやく手に入れたということ。

最近の流れからいうと、完全に私の考えたことと反対の方向に世の中が来てると思うんです。コンピュータはひとつの文房具である、事務機である、そういう使われ方をしてる。そういうふうな使われ方をしちゃうと、コンピュータというものがほとんど意味を持たなくなる。有望な新人といいますか、ものすごい大器が目の前にい

いがらしみきお
1955年、宮城県生まれ。
マンガ家。
『ネ暗トピア』で不条理ギャグの先駆者として人気を得るが、84年突如休筆。2年後復帰作『ぼのぼの』を発表、まったく新しいマンガの境地を開拓する。昨年『ぼのぼの』を映画化し、自ら初監督を務めた。



Igarashi

マンガ家でありながら『IMONを創る』(アスキー)を著し、パソコンをめぐるユーザー側の姿勢を説いたいがらし氏。『ぼのぼの』『3歳児くん』など、一見コンピュータと無縁なその作品世界は、どうかかわり合っているのか?

■『のぼるくんたち』（講談社）より。老人ホームに暮らすのぼるくんは、今日までの人生のすべてを一日で繰り返す「人生のグランドスラマー」だ

分の中の記憶がいつでも新鮮であると。『のぼるくんたち』ってのは老人を題材にとってますけども、あれはあらかたコンピュータに占められてるんですよ。

例えて言えば、『3歳児くん』はMSXの話ですよ。まだ記憶がなくてOSだけあるという段階が『3歳児くん』ですね。『のぼるくんたち』になるとようやく98の話かな。『たいへんもいじーちゃん』（モスバーガーのPR誌『モスモス』に連載中）はある意味でMacの感じですよ。3歳児くんはMSXかもしれないけど、もいじーちゃんはキッドピクスとかっていう感じですよね。

るのに（笑）。

3 歳児くんはMSX、のぼるくんたちは98の話です

今のコンピュータの知能指数は、せいぜい3歳児程度のものであるという人がいたわけですよ。そういうふうに私も思わないでもないんで、『3歳児くん』はこれをもうちょっと擬人化して、人間のルールとか社会的な法則みたいなものとか、そういうものをまったく理解していない、生き物の一番原型のようなものにしようかと。

ワタシに言わせれば原型である分だけ、生き物として完璧だと思うんですよ。そこからいろいろルールとかモラルとか、社会的な部分が入ってくるにつれて生き物として二流三流になってしまうんじゃないかなというような気持ちがどっかである。それはどっから出てきたかというと、やっぱりコンピュータというものを始めてみて、どっかそのへんでインスピレーションみたいなものがあったんじゃないかと思いますよ。

『のぼるくんたち』は記憶を持ったコンピュータのアナロジーって言いますかね。たとえば、自分の21歳のときの記憶というのが確かにある。それがよみがえってくると21歳の時の人生みたいなものを自分の頭の中で思い出せるんですけど、のぼるくんの場合は、その21歳の人生を実際に行えてしまうんですよ。そういうふうに、自

ぼ のぼのはモニタの中から人間を見ている

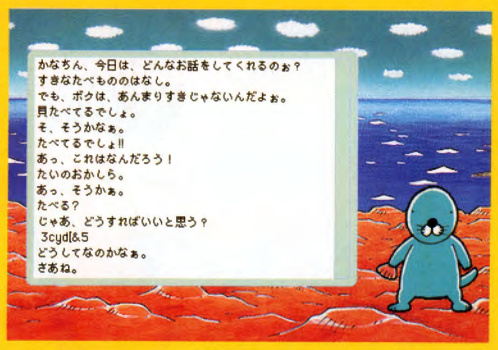
我々はモニタを見てキーボードで文字を打ち込むわけですよね。『ぼのぼの』の場合は逆なんですよ。モニタの中で人間のほうを見ている。それでモニタからいろいろ文字情報みたいなのが出てくるのを見て、「話がどうして

GURUに聞く！

いがらしみきお

終わっちゃうんだろう」とか、それを読んで「ああ、楽しいのってどうして終わっちゃうんだろう」とか（笑）、そういうふうに思えばいいなと。『3歳児くん』っていうのはもうちょっとシンプルにしようと思ったんで、情報とか出したりしないであくまでMSXとして生きていくと、そういうふうにやってましたが。

『ぼのぼの』に関しては確かに人間社会みたいなものから隔絶したもの、いわゆる隔離されたものになってますよね。人間をイメージするものは一切出してないんですよ。火さえ出してないですよ。



■Macintosh用CD-ROM『ぼのいちり』（バンダイビジュアル）

ですからぼのぼのが住んでいる森、「これ本当にあるんですか」とか取材の時によく聞かれて「カナダのほうにありますよ」とかでたらめ言ってるんですけどね。真面目に言えば、「コンピュータの中にぼのぼのがいるんだ」と言えないこともないですよね。

この10年に描いたマンガはほとんどコンピュータの影響下にある

ですから、ここ10年くらいに描いた作品っていうのはもうほとんどがコンピュータからの影響下にあると。こんなマンガ家は他にいないと思いますよ。

コンピュータを使ってマンガを描く人はけっこういますけど、そういう使い方っていうのは、ワタシはあんまり面白いと思わんですよ。表面的に出てくるんじゃなくて、もうちょっと内側のほうにかかわってこないと。もともとそういうタイプなんですけどね。そういうタイプであるのを「うるさいな、うるさいな」と思ってきたわけですけど、コンピュータと出会ってもやっぱりそういううるさいやつだったわけですよ。全然治ってないと。しょうがないと思いますよ。だからずっとコンピュータに影響を受けてますけど、この先コンピュータじゃない他の何かに影響を受けたとしても、やっぱりそれも結局内面的なものとしてとらえていって、コンピュータのイメージどころかコンピュータのコの字も出てこないと、そういうやり方しかやらないと思いますけどね。

独自の記憶を持つコンピュータと話してみたい

ワタシの最終的な目標としては、コンピュータが独自に記憶を持つべきで、それがくだらなければくだらないほどいいと思うんです。

どんどんどんどん無駄なほうに走っていって、なぜこういう記憶を蓄えてきたのかわかんない、とても人とは思えない、コンピュータはそういう記憶の蓄え方がたぶんできると思うんですよ。もちろんOSみたいなのが必要ですけどね。わけのわかんない記憶の蓄え方していったやつがデータで100メガとかになったときに、そいつと話してみてどういう話になっていくのか。そういうものに対しての興味というものが一番大きいですよね。

結局記憶に行き着くんですよ。5年ぐらいするといや記憶じゃない、問題はユーティリティーソフトだとか言い出すかもしれませんけど（笑）。だけど今はやっぱり記憶しかないと、それがすべてだと思います。

みきお
Igarashi

■中――ぼのぼの詩画集『みんな思い出なのだろう』（竹書房）より。生き物に大切なのはただ見ること、そして記憶することだ

『のぼるくんたち』©いがらしみきお／アフタヌーン・講談社
『ぼのぼの』©いがらしみきお／竹書房
『ぼのいちり』©いがらしみきお／竹書房／アミューズ／PLEX

エンタテインメントのGURU

高城剛

「リアリティ」は決してなくならない

GURUに聞く!

Tsuyoshi

Interview ENOMOTO Tota(GURU) Photo TAKAHASHI Fumie
Video USUI Kaoru(GURU)

生き方が「デジタル」な人に向けて僕は発信する

コンピュータなんかなくなってもいいと思う。僕は、自分の家にはテレビもないし、ビデオもない。もちろんコンピュータもないんだよ。洗濯機も、冷蔵庫もない。本ばっかいっぱいあるんだけどさあ。

今でもそういう生活してるけど、仕事をしたり、ものを作る上でコンピュータっていうのは外せないのね。なぜかっていうと、考え方がデジタルだから。

昔、ロックってものがあって。今もあるけど。「ロックは音楽ではなくて、生き方や考え方だ」って言う人がいる。確かにその通りなわけだ。生き方や考え方そのものがロックだと。

「デジタル」っていうのも、生き方や考え方だと思っているんですよ。思考の違いみたいなもの。たとえば、僕らが育ってきた生活環境の中で、家電製品は全部ツマミじゃなくなっているよね。テレビだと、昔は4チャンネルの次に5チャンネルがきてたじゃない。ところが、今は4の次が12でもOKなわけでしょう。思考回路が、「4の次が5だ」っていうことではなくなってるわけですよ。

なおかつ、押すボタンが遠ければ遠いほどいい。っていうのが、もう僕らの価値観なわけですよね。そういうものは40代、50代の人にはない。

たとえばエレベーターにいろんな人たちが乗ると、たいていご年配の方は6階に行きたかったら「6階」のボタンを一度だけ押すのに、ちょっと若いと「6階」をガシャガシャ押している。それは気が急いているんではなくて、もう日常的な考え方や、生き方が違う。そういうことが、僕はすごく「デジタル」だと思っているわけ。

コンピュータでものを作る必要はない。ただ、考え方やマーケット、そしてみんなの生き方として「デジタル」っていうものがあるから、それに一番フィットさせるためには、コンピュータを使うのが早い。っていうことだけ。だから僕は、コンピュータを使ってものを作ってるつもりというよりは、考え方として「デジタル」な人たちに向けて作ってるって言うほうが近いと思う。だからコンピュータがなくなっても、あまり怖いことはない。

その時代に合った楽しい遊び方をするのが一番だから、コンピュータを使うのが楽しいんだったら、それを誰よりも一番楽しく使うことを考えればいいし、もっと言うとコンピュータなんかなくても「楽しいこと」はいっぱい考えられるから、それを大事にしたほうがいい。リアリティっていうことが、多分大切だと思うから。

バーチャルリアリティにしても「バーチャルなリアリティ」で、リアリティはなくならないわけでしょう。よく「リアリティがなくなる」と言う人が多いけど、それは嘘だよね。そういう言い方に騙されないようにしたほうがいい、と思います。

高城剛（タカシロ・ツヨシ）
1964年、東京都生まれ。
フューチャー・パイレーツ代表取締役。
世界中で放浪生活をした後、映像作家として話題作を次々と発表。噂のCD-ROM『チキチキマシン猛レース』もまもなく完成。
電子メール…hyper2c@aol. com

■上――『チキチキマシン猛レース』から。Macintosh 用と 3DO 用を同時発売予定。
© HANNA-BARBERA PRODUCTIONS, INC.

Takashiro

「ハイパーメディア・クリエイター」として TV、CF、そしてコンピュータとさまざまなメディアを飛び回りながら意欲的に作品制作を続け、デジタル世代のトップランナーと称される高城剛。だが意外にも、彼の口から最初に飛び出したのは「コンピュータなんかなくなってもいい」という言葉だった！

生活者のGURU

津野海太郎

個人レベルまでメディアを引き戻せ！

GURU!に聞く！

Kaitaro

Interview MATSUOKA Yusuke Photo SEKIYAMA Kazuya

津野海太郎（ツノ・カイタロウ）
1938年生まれ。晶文社取締役。20代から30代は演劇（黒テント）、30代から40代は出版、40代後半からはDTPや電子本など、コンピュータによる編集と出版に興味をもちはじめる。この号に登場する人の中では、たぶん最年長なのではないかしら。
電子メール…GED02254（NIFTY）

本の将来については意見しません

僕がコンピュータに興味を持ったのは、本の行く末がどうなるんだろうかとか、そういった理由からではなく、僕自身が今までの型にはまった本の作り方に飽きていて、その型を崩すための仕掛けとしてDTPやコンピュータが使えるかな、と思ったからです。ですから、その部分ではいろいろ試したいと思いますが、コンピュータが本をどう変えるのか、なんて将来のことは若い人にお任せしたいですね（笑）。

僕の個人的な興味の範囲に限定するなら、一方ではDTPで組版してそれをダイレクト印刷して出版物を作ること、もう一方ではOCRを使って少部数の出版物や古い出版物をデジタルデータ化すること、そうやってデジタルデータ化されたものなんかをマルチメディア・タイトル化すること、そういったことですね。

■津野海太郎氏の近著「本とコンピューター」長年、本作りにたずさわる著者が本の歴史を綴った長編エッセー（￥2300・晶文社）

パーソナルコンピュータが個人で使えるようになったというのは「今までは専門家に頼まなければできなかったことでも、その気になれば個人でもできるようになる」ということですね。となれば、紙メディアに限定されるものの、パーソナルコンピュータを使えばメディアを個人あるいは小さなグループのところまで取り戻す可能性が出てきたということになるんじゃないかしら。

そのあたりの行く末は今までの僕の仕事の延長としてどうなるのか見てみたいし、できる範囲でやってみたいと思いますね。

コンピュータの画面で本を読む、ということが一般化するかどうかはわかりませんが、動画や音声をインタラクティブに扱うとなればコンピュータを使わざるを得ないですしそういった作品は何らかの形で「紙の本」に影響を与えるでしょう。ただ、今の日本のマルチメディア作品って感覚的・映像的なものが多くて、それはそれで面白いとは思いますが、もっと違ったアプローチ、本に近いイメージのものもあっていいと思うんです。たとえばアメリカには『Who Build America ?』というアメリカ建国からの100年間を解説したマルチメディアタイトルがあるのですが、鉄道が敷設されていく様子が地図の上の動画として表示されたり、地図上の都市をクリックするとその時代の町並みが表示されたり、3Dグラフィックスのような派手なところはないのですが、コンピュータを使って「本」の機能や見せ方を非常にうまく拡張しているんですね。こういうものがあってもいいだろうと思いますね。

Tsuno

本の世界は、中世の写本、グーテンベルグの活版印刷を経て、
コンピュータでの DTP の時代に突入しつつある。
誰もがコンピュータの画面上で「本」を読む日がくるのだろうか？

GURUになる!

裏番編

わけ知り顔の評論家がコムズカシイ言葉で語る未来像とは無縁な場所で、自分の好きにコンピュータを使いこなし、猛烈なスピードで情報を発信し続ける不良、悪ガキども。彼らこそがカッコイイ。彼らとGURU(仲間)になりたいと僕らは思う。

「バカCG」「クソDTP」のGURU

中ザワヒデキ

HIDEKI NAKAZAWA

特集 不良のためのコンピュータ白書

Interview ENOMOTO Tota(GURU)
Photo KUMADA Tomio & NAKAZAWA Hideki

中ザワヒデキ(ナカザワ・ヒデキ)
1963年、神奈川県生まれ。
アロアロインターナショナル社長。
千葉大学医学部卒業後、眼科医期間を経て、1990年より「バカCG」系フリーイラストレーター。1993年美術家宣言するも、純粋美術作品はまだ一作もない。
電子メール…SGT02257(NIFTY)

とにかく「くだらないこと」をやりたい

――いまやバカCGの旗手としてひっぱりだこ(笑)の中ザワさんですが、とりあえず「バカCG」のまとめをお願いします。

「とにかく昔から絵を描いてても、どうやればくだらないことができるかっていうことを常に考えてて。でも、なかなかできないんですよね。かなり先人がやってたりする。ポップアートだとか。そんなときに、『くだらないこと』の未開拓部分がコンピュータのほうの世界にあったって感じですね。僕の場合は」

――それでCGを始めたんですね。

「皮肉とか茶化すとかパロディとかシミュレーションとか、要するに対概念を遊ぶっていうか、相対的なものとして遊ぶ。ただ、それをCGの文脈とか、美術の文脈とか、イラストの文脈でやる人はいなかったですよね。オタクの文脈ではちゃんといるんだけど。そういう意味では、単に僕は発表の場を移し替えただけですね」

――以前は、「クソDTP」(コラム参照)という言葉も使ってましたよね。あれから2年近く経ちますが、当時望んでいた「最小限クソDTP出版物が巷にあふれかえる」状況には、まだなっていないように思いますが。

「いや、もうなったっていうか、本当のクソDTPが増えたんです。当時は『ああ、MacのDTPは美しい』っていう時代だったじゃない。それが今、字間とか変だったりするとさ、『DTPなんじゃない？　ああDTPか』(笑)。ありがたみが全然消えたから、相対的に『美しいDTP』『素晴らしいDTP』に対する『ヘタクソなDTP』っていうのを出す必要がなくなってしまった。DTPってもう単に普通の言葉ですからね。編集者が雑誌の話をして、『いやあ、デザインにもうちょっと気を使ったほうがいいと思うんですけど』『ああ、何かDTPみたいな』っていうように使われているんです、

コンピュータは「写ルンです」を見習いなさい（笑）

ですよ。ハードの存在っていうのは縁の下の力持ち的で、あって当たり前。普段見えないっていうのが本来の姿だと思うんですね」

――機種に代表されるような、いわゆるハードウェアは見えなくていいと。

「たとえば、人間の体っていうのはハードにあたるわけですよね。僕の作ってる絵だとかイラストだとか、それがソフトなんだけれども、それを成り立たせているのは中ザワヒデキが今健康な体を持っていて、たとえば右手もちゃんと動かせるし、左手も使えるし、目も見える。そういうハードによって支えられているわけ。でも、僕の絵を見る人は、『ああ中ザワヒデキ健康なんだな』というふうに見ないじゃないですか（笑）。だから、ハードってすごく大事なんだけれども、見えなくていい存在なんです。写真の分野でそれをかなりちゃんとやったのが、『写ルンです』だと思うんですよ」

――フィルムを買えばその場で撮れますよ、ということですね。

「ソフト≧ハードになったわけですよね。今写真を撮りたいけど、カメラを持って来ていない。ああ、でもこのフィルムを買って、この風景を撮ればいいんだ。『風景を撮りたい』っていうような、ソフトから発想できるわけじゃないですか」

――Newtonやデジタルブックのような携帯型電子ブックプレイヤーは、いくらか写ルンですに近づいたかなという感じですね。

「本を買うとボタンがついてて、そのボタンを触ると写真が動き出すっていう状況に早くなってほしいですね。フロッピー・ウィズ・電子ブックプレイヤー（笑）。すごく安くて、ごみ箱に捨ててももったいなくない。というほうがいいんじゃないかという気がします。電波にハードがつけられるといいよね（笑）」

「最小限クソDTP」とは？

DTP（DeskTop Publishing）とは本来①パソコン画面上（卓上）のものが出てくる（出版）、しかも②そっくりそのまま！というオドロキなのである。だが現実のDTPは莫大な投資がかけられ、すっかり重い言葉になってしまった。ならば最小限のハードだけを使って、思いきり身軽にDTPしよう！　クオリティよりも「卓上感」「手軽さ」「リアルタイム」、それが「クソDTP」だ。

（小社刊『Mac派DTP倶楽部』より抜粋）

■上――中ザワヒデキ氏の新たな展開、『バカビデオドラッグ』。「3D立体メガネ」や「お香」までついた豪華版（笑）だ（問い合わせ：ジタローグ　03-3408-2494）

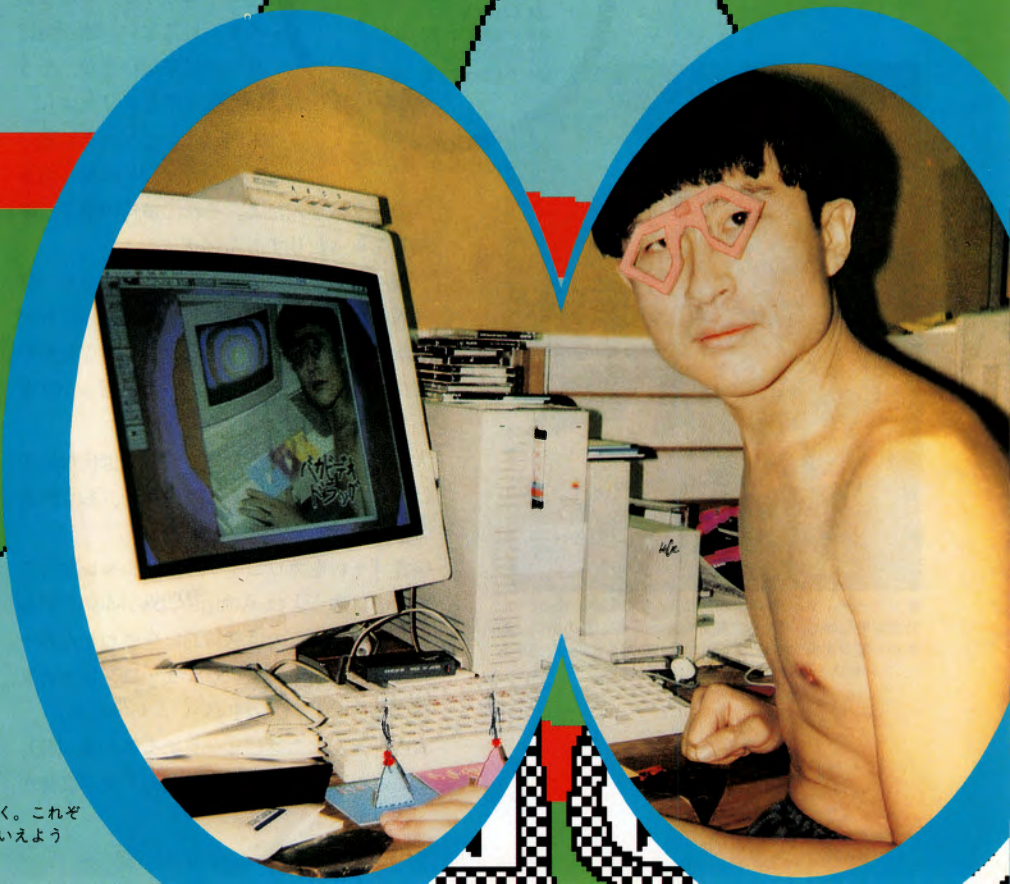
実際（笑）。それで、ああDTPってもうダメなものの代名詞なのかっていうような気がしたんですけどね。僕が言ってた『クソDTP』だの何だのっていうのは、ありがたみのあるものを台なしにして喜ぶみたいな感じがあったんだけど、それは無効になりましたね。実際、別にありがたみがあるからとかじゃなくって、単に本当に下手だけど自分でできちゃうからっていうようなDTPをやってるのを見ると、『クソDTP』なんて概念づけをする前にもうすでにダメになってるって気がするけどなあ」

――概念づけをする必要がなくなったのなら、喜ばしいことじゃないですか。

「喜ばしいっていうか、本来の姿になったっていう意味でよかった。DTPとかMacに関しては、一応自然な状態になったじゃないですか。ただコンピュータに関しては、もっともっと自然になってほしいですね」

写ルンですは ソフト≧ハードの代表

「僕の思想というのは、ソフト≧ハードなん



■右――自分でポラロイド写真を撮り、煙を描く。これぞ「卓上感」「手軽さ」「リアルタイム」の真髄といえよう

GURUになる!

ノーテンキのGURU 桜井真&大内義朝

JIMCOK DESIGN

裏番編

Interview ADACHI Ayako
Photo KANAMARU Masayo

年下の奴らが台頭してきたら、負ける前に逃げちゃうよ

桜井「人生、楽な方へ楽な方へ逃げてきたら、こんな海辺に流れついちゃった」

ここ、湘南の豪邸の一角に事務所をかまえ、悠々自適なワーク・ライフをおくっている彼等こそが、あのウゴウゴ・ルーガの中でも一際“変”な空間を醸し出している「あさのぶんがく」でお馴染みのCGチームなのである。

桜井「太陽が照っている時からコンピュータいじってるのはよっぽど忙しい時だけで、こっち（湘南）はなにも仕事してない奴とか結構いるし、それでも誰も不思議に思わない土地柄みたいだしね。あんま働かない俺達でさえ、働きすぎじゃねーかって感じ、例えばメメックス（辻堂にあるAmigaの販売店）にし

JIMCOK DESIGN Ltd,
(ジムコック・デザイン)
1989年、設立
就職できないからといって作った会社です。
今回は偉そうな発言して、ごめんなさい。
本当は全然すごくないのでおこらないでね。
絵も下手だけど大目に見てね。

■上下——JIMCOKの事務所はこんな豪邸内にあるのだ。断崖絶壁に建ち、門から玄関まで徒歩3分。館の奥には湘南が一望できる大窓（2方面）付きの豪華なヒノキ風呂があり、24時間入浴可能。うらやまし過ぎる!

てもコンピュータと波ノリが並立して好きな人達で、一見働いてなさそうで働いてるっていうか、みんなあくせくしてない。波が良けりゃ店に来ないとか、そういう脳天気なノリだよ」

大内「コンピュータに限らず、“○○の人”になっちゃうのはダメな人だよ。それで挙句の果てに卒業しちゃったりするんだぜ」

飄々とした口調ながら、コンピュータ・ブームを模造するメディアとそれに踊らされがちなユーザーに対するアイロニー的な発言がビシバシ飛び交う。だてにPUNKばっかりきいてるわけじゃない。

大内「逆に言うと、コンピュータ世代なんていうことを意識してること自体が、もう飲まれちゃってるんだから」

桜井「それをカッコイイとかオシャレなんて思うのは違うよね。AmigaだからMacだからどうのっていうのは感覚的に全然わかんねー。だから俺なんて“フレッシュ・コンピュータ、モグル7000”でも別にいいんだけどさ」

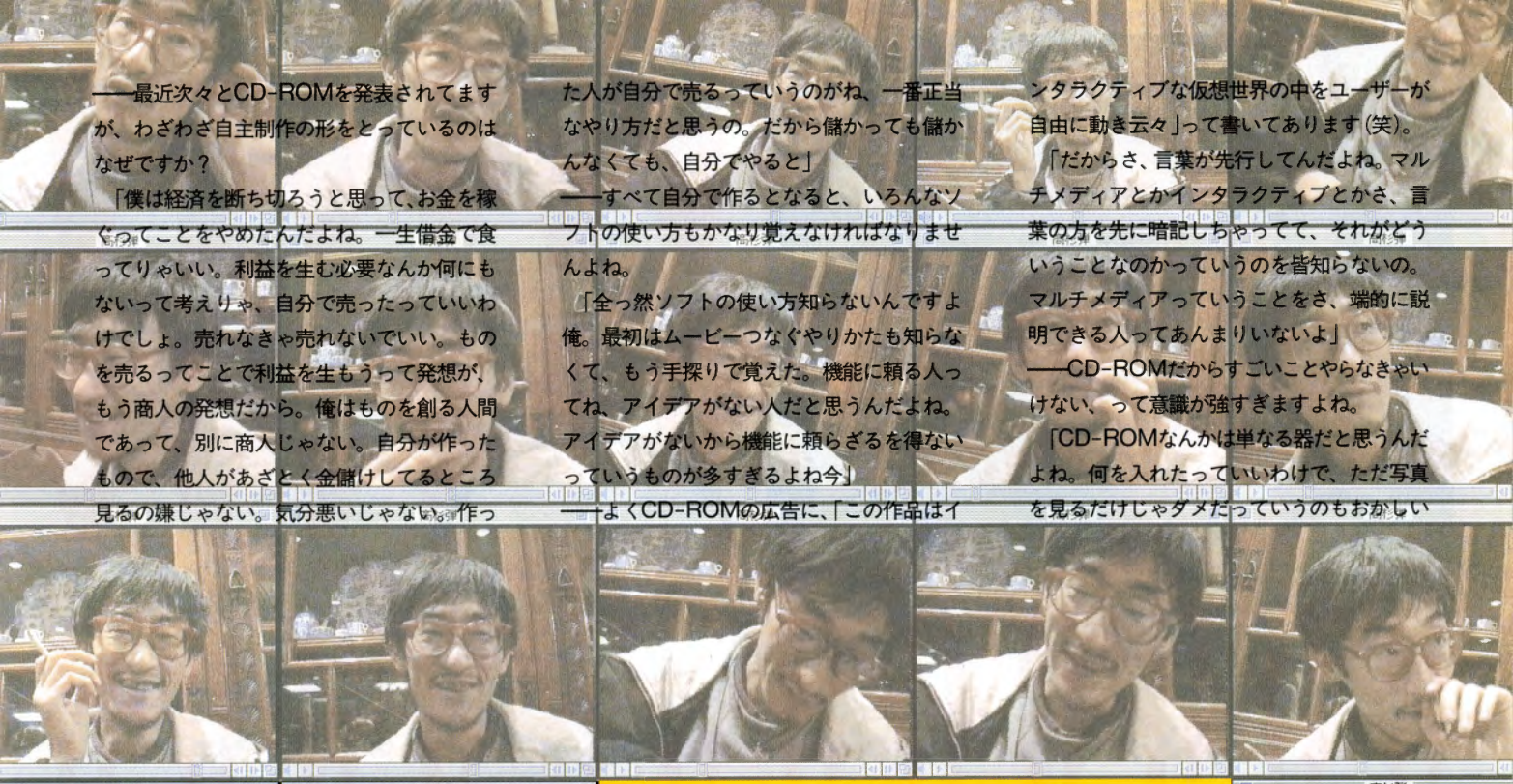
大内「そんなコンピュータあるのかよ（笑）。でもさ、こっちにいると都会のテクノ文化が客観的に見れるよ。イルカなんて意識したことねーし、エビアンなんてうまいと思わねーし。でもテクノだとかいってて、結局、精神的な事とかムー的な物とかと結び付けちゃうあたりがわかんない」

桜井「前のテクノ・ブームの時ってYMOがあってビックリハウスとかあって、みんなが参加して表現する場所があったけど、今のテクノ文化は一方的にスタイルをメディアが決めつけてる感じがする。世界的なノリなんだろうけど、田舎から離れて見てるとみんな同じ様な人間に見えるし、ゲームの裏技を探して応募するだけじゃないテクノ度自慢ができるフィールドをつくればおもしろいと思う」

じゃあそういう表現の場を作っちゃえば？“NEVER TRUST THIRTIES”を信条とする彼らのお答えはこんなふう。

大内「そんな気はないね、俺達はテクノとかわかんねーし、この会社の基本方針として“年下の奴らには負けっぱなしだ”っていうのがあるから、愚痴を言うただのオヤジと変わらない卑怯者だもん」

桜井「年下の奴らががんばってきたら、負ける前に逃げちゃって、釣具屋かBMX屋にでもなるからさ。まあコンピュータも好きだから、はじっこにAmigaとか置いてあると思うけど」



GURU! になる！

メディアになりたいGURU

高杉 弾

dan takasugi

裏番編

CD-ROMなんて単なる器だから、何を入れたっていい

Interview & QuickTime Movie ENOMOTO Tota(GURU)

高杉弾（タカスギ・ダン）
1954年、東京生まれ。
天災カルト仙人、ステレオ写真家。
幻の自販機雑誌『Jam』『HEAVEN』の編集長として伝説を築く。
現在は実験的な娯楽コラムの執筆と脳内リゾート感覚あふれるCD-ROMの製作、そして鍼治療と散歩の毎日。
電子メール…MHA02047(NIFTY)

――最近次々とCD-ROMを発表されてますが、わざわざ自主制作の形をとっているのはなぜですか？

「僕は経済を断ち切ろうと思って、お金を稼ぐってことをやめたんだよね。一生借金で食ってりゃいい。利益を生む必要なんか何にもないって考えりゃ、自分で売ったっていいわけでしょ。売れなきゃ売れないでいい。ものを売るってことで利益を生もうって発想が、もう商人の発想だから。俺はものを創る人間であって、別に商人じゃない。自分が作ったもので、他人があざとく金儲けしてるところ見るの嫌じゃない。気分悪いじゃない。作った人が自分で売るっていうのがね、一番正当なやり方だと思うの。だから儲かっても儲かんなくても、自分でやると」

――すべて自分で作るとなると、いろんなソフトの使い方もかなり覚えなければなりませんよね。

「全っ然ソフトの使い方知らないんですよ俺。最初はムービーつなぐやりかたも知らなくて、もう手探りで覚えた。機能に頼る人ってね、アイデアがない人だと思うんだよね。アイデアがないから機能に頼らざるを得ないっていうものが多すぎるよね今」

――よくCD-ROMの広告に、「この作品はインタラクティブな仮想世界の中をユーザーが自由に動き云々」って書いてあります(笑)。

「だからさ、言葉が先行してんだよね。マルチメディアとかインタラクティブとかさ、言葉の方を先に暗記しちゃってて、それがどういうことなのかっていうのを皆知らないの。マルチメディアっていうことをさ、端的に説明できる人ってあんまりいないよ」

――CD-ROMだからすごいことやらなきゃいけない、って意識が強すぎますよね。

「CD-ROMなんかは単なる器だと思うんだよね。何を入れたっていいわけで、ただ写真を見るだけじゃダメだっていうのもおかしいと思うんだよね。紙のかわりにデジタルの信号になってるだけでしょ。だから単なる写真集とか、絵本とか、そういうのいいと思うんですよ。CD-ROMは今の時代の単なるメディアのひとつにしか過ぎなくって、別にあれが最終メディアじゃないからさ」

――CD-ROMだから特別にどうこうする、ということではないんですね。

「自分の頭の中に対する思い入れはあるけど、外部に対する思い入れっていうのはあんまりない人間だから。時代が変われば別なものがまた出てくるし。だってCD-ROMなんて、600メガしか入んないでしょう。だめだあんなの。俺1万ギガバイトのソフトを作りたいね。ネタはいくらだってあるよ。1万ギガって言ってる人まだいないよね」

――1万ギガあるから、じゃあ自分の頭の中が全部入るかっていうと。

「入らない。絶対入らないよ。人間の頭ってそんなもんじゃないからね。無限に入る。だから俺の頭の中のほんの一部でもいいから、他人に見えるようにしたいんだよ。それしか考えてない。でも自分の頭の中っていうのは他人と融合してるもんだからさ、人の写真集とか人の本とか、情報が必要なんだねやっぱり。結構シンプルでしょ考え方(笑)」

■ Mac用季刊CD-ROMマガジン『極楽蓮』。綺麗なステレオ写真やロンドン・香港の豪華QTムービーをはじめ読物や漫画などを満載。
定価8,800円。

●『極楽蓮』のご注文は下記の銀行口座に送金後、郵便、FAXまたは電子メールにて商品名、数量、お名前、ご住所を明記のうえ、下記の宛先までお申し込みください。
送金先:住友銀行目黒支店(普)876648 トライアングル
宛先:〒153 東京都目黒区三田2-10-35-503 トライアングル
FAX:03-3715-0679、電子メール:MHA02047(NIFTY-Serve)

●高杉弾制作・トライアングル取扱商品……美麗死体写真集『Lilly』(発売中、定価8,800円)、『極楽蓮2』『HEAVEN・復刻版』(続刊)

福原伸治
Shinji Fukuhara

福原伸治（フクハラ・シンジ）
1963年、大阪府生まれ。
フジテレビディレクター。
1986年フジテレビ入社後、編成部を経て企画制作部に。
『アインシュタイン』『ウゴウゴ・ルーガ』『ウゴウゴ・ルーガ2号』と、実写とCGをミックスした新しいスタイルの情報番組を次々と手がける。

——影響を受けたものとして、昔の子供番組『カリキュラマシーン』とMTV、そしてアメリカの『ピーウィーズ・プレイハウス』を挙げていらっしゃいますね。

「『カリキュラマシーン』っていうのは教育番組、子供番組でバカなことをやったらどうかっていうコンセプトですね。今、何でそういうのがないのかなっていう点で『カリキュラマシーン』を参考にした部分っていうのはあります。『ピーウィーズ・プレイハウス』は、内容的には『セサミストリート』のアンチとして。映像的にも非常に色が凄く原色で

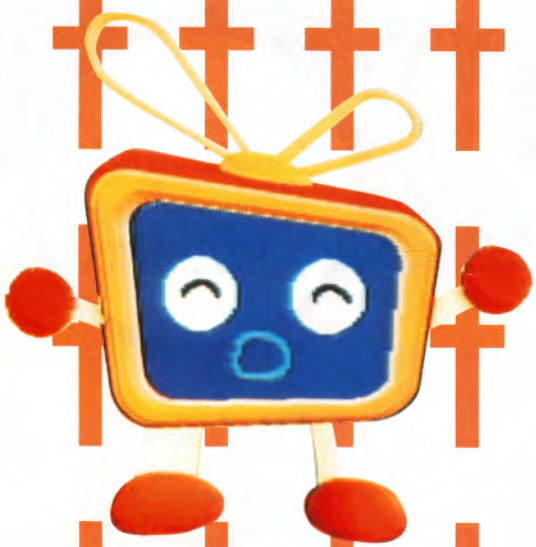
GURUになる！

ウゴウゴ・ルーガのGURU

UGOUGO

去年のビデオを見たら、全然遅いんですよ

Interview **ENOMOTO Tota**(GURU)
Video **KUMADA Tomio**, **MIURA Mamoru**



■テレビくんは岩井氏が87年から温めていたキャラクターだ

——10月から始まった『ウゴウゴルーガ2号』では、視聴者参加を積極的に取り入れられてますね。

「僕が今回『ウゴウゴルーガ2号』のために考えたのは『シージーこえずもう』っていう相撲のパートなんですけど、そこでテレビメディアの使い方の新しい実験をやろうと考えたんです。テレビで人が何かをやってる様子を見るっていうときに、スポーツってわかりやすいんですよ。その面白さには、僕らはもう慣れてますよね。誰でも感情移入できる。だけど人がテレビの中で絵を描いてるのを応援するのは、なかなか難しいと思うんですよ（笑）。毎週生放送をやるってことで、スポーツ的な要素があってかんたんにできることって何だろうと思って、相撲を考えたんです。力士の絵を子どもたちが自由に描いて、それを番組の中でリアルタイムに戦わせるとなれば、絵を描いたりキャラクターを考えたりっていう創造性みたいなものをいろいろ引き出せるし、参加性もありますよね。そういう意味で面白いなと思ってます」

——視聴者が直接テレビに参加できるのもひとつの魅力ですが、毎週「テレビくん」が生放送で家庭にやってくるという設定も、参加性を強く意識しているように思えます。

「普段窓として覗いてるだけのテレビが、いきなりキャラクター化するっていうことで、テレビっていうものの価値観が変わる。そこが大事なことだと思うんです。前に視聴者から送られてきた葉書に、生放送に合わせてアンテナとか手とかを自分ちのテレビに付けて待ってたという写真があって。やっぱりそういうのって嬉しいですよね。コンピュータや映像機器を変な使い方するのも、メディアとか機械に対する先入観を崩したいからなんですよ。それによって、別な価値観みたいなものを見る人に見いださせたい」

——たとえばどのような？

「テレビやコンピュータみたいな機械ってすごく複雑化しちゃってて、僕らはなかなかその機械の中にまでは立ち入れないですよね。

派手派手しいし、いろんな不思議なものがある。ああいう現実にはないものって、子供ってすごく好きだよね。ウゴウゴもセットでやりたかったっていう部分もあるんですけど、それだけのお金がないし、じゃあとりあえずCGなら可能ではないかというので、ああいう形になりました」

――『みかんせいじんスクリーンセーバー』のように、ファミコンやパソコンと番組とのメディアミックスということはお考えですか？

「いや、ほとんど考えてない。あくまでもベースはテレビっていう不可逆性のメディアだから。一回放送したら終わり。流れた次の瞬間に消滅する、そういうデジタルデータの使い方って豪快でいいじゃない。一回きりだからこそフルカラーでなく32色の絵でもいいし、1秒間30フレーム使わなくても5フレームのアニメーションでいけるし。テレビのよさってそこじゃないですか」

――ただ、それらの全体をまとめる一点がどこかにないと、番組にはなりませんよね。

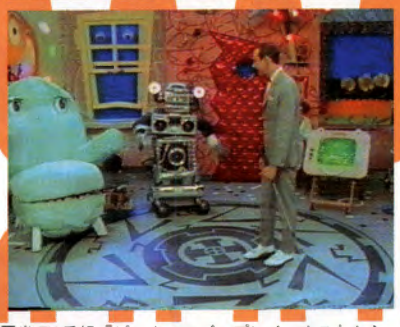
「僕自身が面白いか、面白くないかっていうことがけっこう大きいと思う。最終的に何を信頼するかっていうと、自分の感覚しかないですよね。そういう意味では、非常にパーソナルな番組かもしれない。たとえば、みかんせいじんのスピードをもっと速くしたり遅くしたり、ある程度自分で調整してるんです。AMIGAだとそういうことができますから」

――速ければいいってものでもない。

「そうでもないですね。昔に比べて倍ぐらい速くなってますから。去年の今頃のビデオを見たら、全然遅いんですよ。一種のスピード中毒みたいなところが、絶対ある」

――自分でスピードを緩めようという気は？

「一度速くすると、もう駄目です。戻せない。暴走族みたいなものですね。メディア暴走族。破滅に向かって進んでるようなものです。そんなに長くは続かないと思うんですよ、この番組って。明日なき暴走ですよ」



■米TV番組『ピーウィーズ・プレイハウス』から。86～88年に放送されたポップでジャンキーな番組だ ©Paul Reubens

LHUGA

3月で放送開始から1年半を迎える『ウゴウゴ・ルーガ』。視聴者参加型生放送『ウゴウゴ・ルーガ2号』も回を重ね、いまや「マルチメディアの代表」なんて言われてたりもする。番組のキーパーソン福原・岩井両氏に、改めてテレビ番組としての視座を聞いてみた。

■『ウゴウゴ・ルーガ』は毎週月曜～金曜の朝7：00から、『ウゴウゴ・ルーガ2号』は毎週金曜の夜7：00から、フジテレビ系列にて放映中

機械を作った人の言いなりで、マニュアル通りにしか僕らは使えない。それはすごく悔しいなと思うんです。ある材料があって、これを好きに切って貼って、何でも作っていいよっていうぐらいに、自由にテレビやコンピュータを使いたいんですけど、なかなかそうはできない。だからテレビがただ放送電波を覗く窓じゃなくて、突然キャラクターにもなるということもやってみたいし、もっと違う可能性も見せたい」

――テレビという「モノ」自体に対する愛着はありますか？

「テレビ自体はすごく好きですね。テレビって、もうしょうもないくらい重かったり大きかったりしますよね。あれがいとおしいんじゃないかって思うんです。『こいつしょうがないなあ』ってテレビを運んでる、そのときに自分はテレビを愛してるような気が(笑)します」

岩井俊雄（イワイ・トシオ）
1962年、愛知県生まれ。
映像作家。
映像と人間との新たな関係を模索している。一般にはテレビ番組『アインシュタイン』『ウゴウゴ・ルーガ』などのCGでおなじみ。今年はドイツ・カールスルーエ市にあるメディアアート研究所にて作品制作が決定。

岩井俊雄
Toshio Iwai

GURU! になる!

マリオペインター編

気軽にお絵描きのGURU

加藤賢崇 VS 福岡ぷりん

MARIO PAINTER

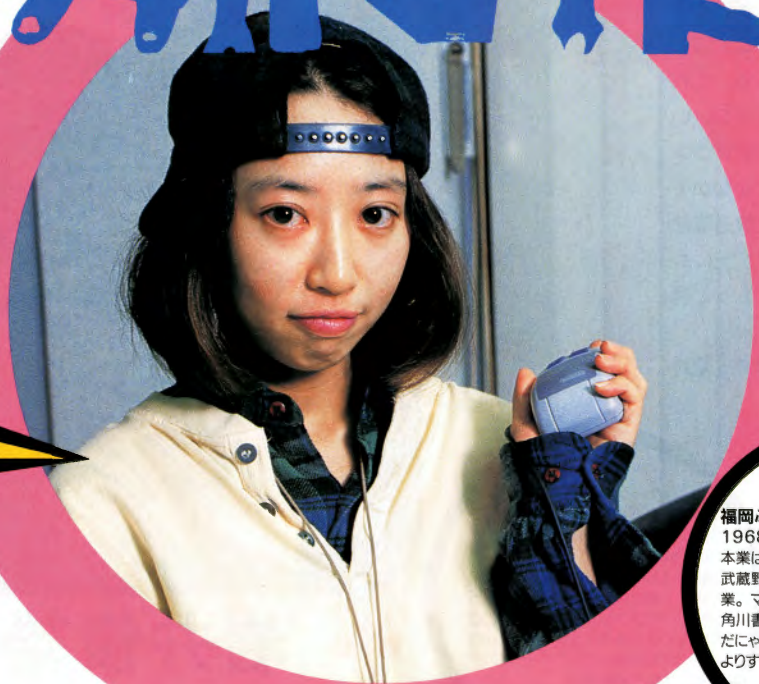
Kenso Kato Pulin-Fukuoka

Interview USUI Kaoru (GURU)
Photo TAKAHASHI Fumie

加藤賢崇（カトウ・ケンソウ）
1962年生まれ。デジタル・ピクチャリスト。「いぬちゃん」の単行本が出版されているはずなのよ。リザーブ友の会のCMもまだ放送中のはずなのよ。渋谷WAVEで毎週土曜日1時から公開DJもやってるの。今年中にロンドンに移住したいなア。
電子メール…GCB01313（NIFTY）

いぬちゃんばっかりですね、やはり……加藤

■上――いぬちゃんはいつも口を半開きにしている



福岡ぷりん（フクオカ・プリン）
1968年、東京生まれ。マリオペインター。本業はスタイリスト。
武蔵野美術短大グラフィックデザイン科卒業。マリオ・ペイント歴約10ヵ月。
角川書店『コンプティーク』にて「マウスだにゃー」連載中。
よりすばらしい作品がかけるよう修業中。

バグって消えたら、大ショック！……福岡

■下――インディアン・ファッション好きの新キャラクター

■左――「い」の文字をアニメーションにして、いぬちゃんの絵の上で動かしてみる
■右――スタンプをいろいろ使ってみると、ぷりん曰く「横尾っぽい」!

■上――アルセーヌ・ルパンもどきのいぬちゃん By 加藤賢崇

子供のお絵描きソフトとして人気のスーパーファミコン、『マリオペイント』は、立派に大人のアーティストを生み出しているのだ。その2人、元祖マリオペインターの異名をとる福岡ぷりんさんと、いぬちゃんでお馴染み加藤賢崇さんのマリオペイント対談だ!

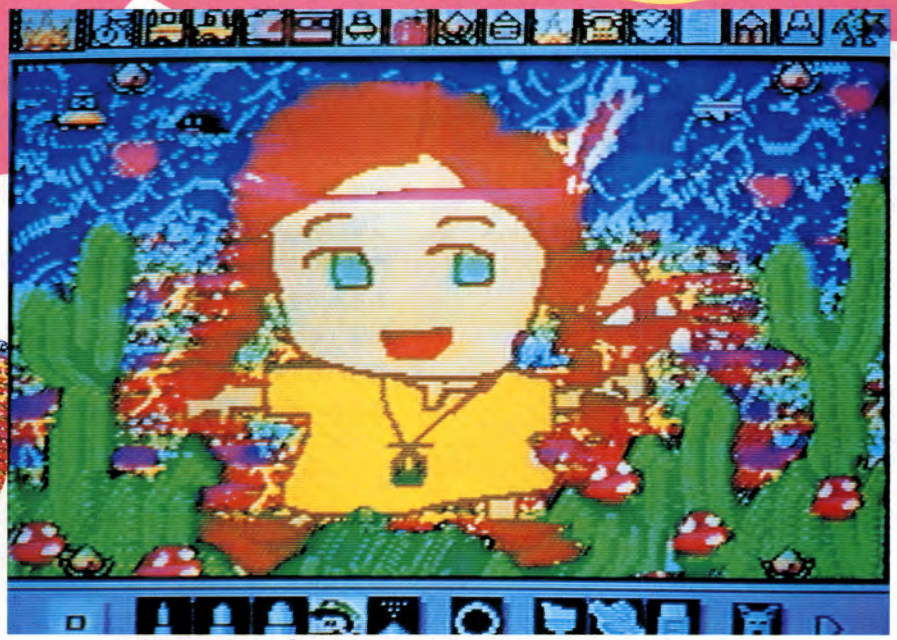
＊

加藤「ぷりんさんはマリオペイントが出てすぐ買ったんですか?」
福岡「全然違うんです。周りにゲーム好きは多かったんですけど、私はマックが欲しくて、というか曲が作れるのがカッコイイと。女の子で打ち込みとかができたらいいなって。でも遊びに買うにはちょっとマックは高いし。で、マリオペイントなら絵も描けるし曲も作れるって聞いて、誕生日プレゼントを「スーファミにして」とか友達に頼んで、自分はソフト買ったんですよ。やりはじめたら結構おもしろくて。ゲームを揃えだしたのはその後。マリオペイントのためにスーファミを買ったんですよ。だからまだ始めて半年くらい。それで糸井重里が作ったマリオペイントのためのビデオとか本を見せてもらって『すごい! これはやるしかない』とか思って」
加藤「あれ本とビデオと内容全然同じじゃん」
福岡「そうなんですよね(笑)」
加藤「俺も両方買ったんだけど、頭にきて本は売っちゃった(笑)」
福岡「ビデオはおもしろい。アニメと音が入っているから」
加藤「あの内容で1,300円でしょ。あれはいいと思いますね」
福岡「いろんな人のが入ってるし、とんでもない写実的なやつとかが入ってて」
加藤「ゴッホみたいなやつとか」
福岡「そうそう(笑)」
加藤「僕はもともといぬちゃんを描きたいがために、カラーもあんまり使えないような時代にマックを50万円くらいで買ったんです。その後ほとんど似たようなことができるマリオペイントが、それも2万円位で出ちゃったもんだからショック大きかった(笑)。僕は出てすぐ買ったから、1年ちょっとぐらいですかね。家にマックとかが何台もあるのに、なぜマリオペイントを使うかというと、どうしてもビデオに落とさなくてはいけない時とかマックだと立ち上げに時間がかかるとか、ちょっとした絵を描きたいだけなのに他にいろいろ動かさなくちゃならなくて面倒だからなんですよ」

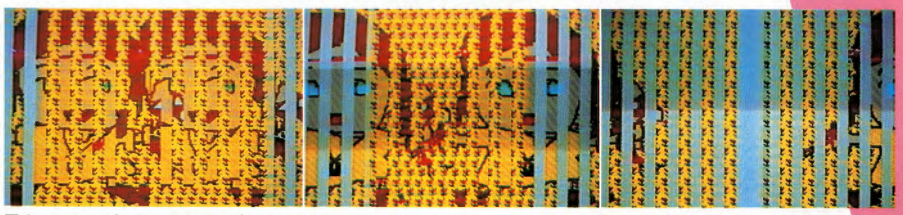
マリオペイントの謎、謎、謎

福岡「そういえば、マックのキッドピクスって最近出たんですか?」
加藤「(笑)あれはこれの基になったやつですよ。あれを真似してこれができた訳です」
福岡「そうなんだ(笑)」
加藤「でもまるまる真似じゃなくて音楽をつけられる機能をつけたところが任天堂のエラ

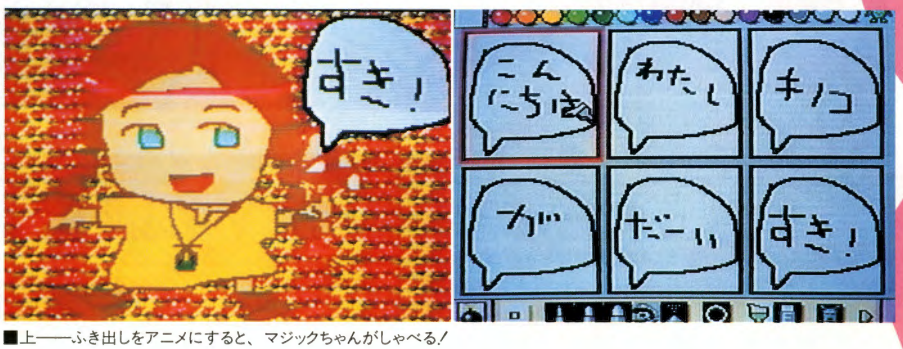
■下左――きのこを持ったら、バックは75種類の模様のなかから選んでペイント
■下右――自分の絵もなんとか横尾っぽくしようとするぷりんであったが…



■上――きのこ研究家のマジックちゃん By 福岡ぷりん



■上――これがマリオペイントの消し方のひとつ



■上――ふき出しをアニメにすると、マジックちゃんがしゃべる！

加藤賢崇 VS 福岡ぷりん

MARIO PAINTER

Kenso Kato Pulin Fukuoka

■上――マリオペイント(任天堂)。
ちなみに 2 の発売は今のところ予定なし

イところじゃないですかね」

福岡「でももう何枚か絵を保存できるようになってくれればなぁ」

加藤「そろそろマリオペイント２が出るんじゃないですかねえ」

福岡「出たらいいな！」

加藤「要するにあんなハエ叩きのゲーム(笑)なんかに、なんで無駄なメモリを使っているのかワケが分からない」

福岡「あれいらな〜い！　買ったばかりの時、気がついたら急にハエ叩きになって、あれ焦らすような曲じゃないですか(笑)。どうしようって、すごい焦っちゃった。マリオペイントの謎って感じですよね。ハエ叩きゲーム」

加藤「謎といえばスタンプで何の絵だか分からないのがあるよね」

福岡「そうそう、私も疑問があるんだ。プリンターで出すと、画面の色と違ったりしません？　もっと渋い色になって出てきちゃうんですよね。どうにかならないんですか」

加藤「印刷されるものの色の原理と、ブラウン管の色の原理がそもそも違うのです」

福岡「そうなんですか！　何か難しいワケがあるんですね、そこには」

加藤「その点では、マックとかもっと高い何百万円もするコンピュータを使っている人でさえも、画面と印刷されるものの色の違いをどうやって解決するかっていうことで頭を悩ましているのです」

福岡「そうですか！　すごい勉強になりました、今日は(笑)。別に私だけじゃなくてみんなそうなんだ」

加藤「実際紙に印刷するのと、モニターで見るものは最初から全然別のものと考えてやっていくしかないという」

福岡「悲しいな。一生懸命プリンターの『赤を強くする』とかを変えてもたいして変わらないンですよね」

加藤「だからマリオペイントももう少し色数を増やしてもらえればいいですね。せめて24色（今は15色）ぐらいはね。あと、虫眼鏡ツールとか。そういう機能は簡単に付けられると思うのですが、何でつけてくれないのかなと」

いぬちゃん発表の場はいかに?

福岡「賢崇さんは本当にいぬちゃんが好きなんですね。ほとんど浮気は許さないみたいな」

加藤「いぬちゃんがメジャーになるまではね」

福岡「もうメジャーじゃないですか」

加藤「これからっすよ。音楽雑誌とかそういう雑誌にしか載ったことないのよ。なんで普通のマンガ雑誌から仕事が来ないのかな、不思議だ。でもこういうツールを手にすると、もはや紙のメディアに作品を発表する機会がないかもしれない」

福岡「フロッピーで、とか？」

加藤「まあ、このマリオペイントだとビデオで自分で作ったものをどんどん発表したり」

福岡「ビデオでやってるんだ、やっぱり。それしかないもんね」

加藤「マリオペイントで作ってビデオに落として、イベントでそれを流すわけです。ぷりんさんも最近はよくイベントで」

福岡「イベントっていってもゲーマーズ・ナイトだけですね」

加藤「音楽に合わせてお描きになるという……。だんだん出来あがってくるね」

福岡「ヘタクソすぎるよ(笑)。何か持ってくればよかった」

加藤「９つの画面を出していっぺんに消すのは、何かハデでいいね、普通よりちょっと」

福岡「消え方だけでもおもしろくて、買ったばかりの時、消してばっかりしてた。何回も描いては消して喜んでたり」

加藤「でもキッドピクスはもっといろいろ消え方があるんだよね。こっちのマリオペイントの方はより遊びの要素が強いものなのですから、あのぐらいもっと消え方を作ってくれた方がいいのになあ、なんてね」

福岡「手厳しいマリオペインター(笑)」

IBM

色がちがう。1,677万色表示。

いま、パソコンは、ここまで進化した。極彩色もあざやかに描きだす1,677万色のフルカラー表示。リアルで迫力のあるステレオ・サウンド。しかも、自由で美しい日本語表示。PS/V Visionは、買ったその日から、CD-ROMタイトルやWindowsアプリケーションがフルに楽しめる、ハイ・パフォーマンスなマルチメディア・パソコンです。今なら、あのルーカス・アーツのX-WING続編『Revel Assault**』をはじめPS/V体験ディスクや英会話、天文シミュレーター、童話など5枚のオリジナルCD-ROMがついて、好評発売中です。

この高性能に世界は色めきたつ。

PS/V Vision

★フルカラー1,677万色同時表示で、極彩色の世界も忠実に再現。
★16ビットPCM音源とステレオ・スピーカー内蔵でクリアーなサウンド。
★DOS/V&Windows**3.1初期導入済みで、快適な環境を実現。
★倍速CD-ROMドライブ、高感度マイクロフォン、マウスを標準で装備。
★CPUには、高速IBM486SLC2-50MHzを採用。
★高解像度SVGA対応(14インチ相当)ディスプレイ搭載。
★標準価格：368,000円(消費税別)より。

DADC
PC Open Architecture Developers' Group

＊IBM、PS/Vは、IBM Corp.の商標です。＊＊Windowsは、米国マイクロソフト社の商標です。＊＊Rebel Assaultは、Lucas Arts Entertainment Companyの商標です。
＊＊フォトCDは、米国イーストマン・コダック社の商標です。●表記の標準価格は、1993年12月現在のものです、事前に予告なしに変更する場合があります。また、消費税抜きのものです。
※製品の画面写真は、KODAKフォトCD**SAMPLERを使用しています。"Portrait of girl in red" by Bob Clemens "Motocross bikes" by Steve Kelly.

みんなのDOS/V

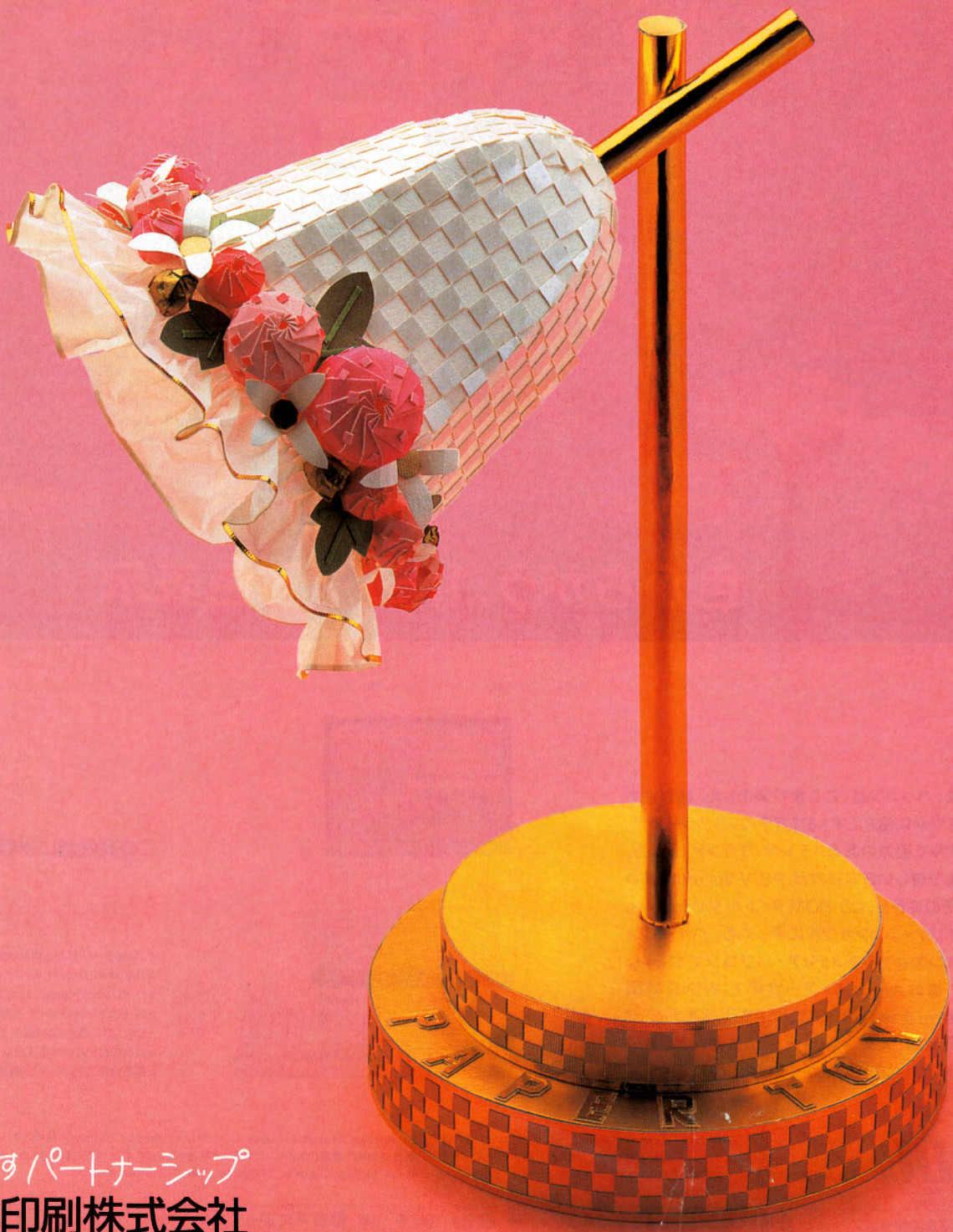
IBM PS FAXサービス
(詳しい情報をいますぐ知りたい方へ。)
❶FAXから03-5434-0631へ電話して下さい(G3FAXのプッシュホン回線のみ対応) ➡ ❷2408#を押して下さい ➡ ❸音声に従って[スタート]を押せばすぐFAXされます

上記製品に関するお問い合わせは
ダイヤルIBM 0120-04-1992
受付時間：月～金 9:00～18:00(土・日・祭日を除く)

IBM Personal Computer
〈資料請求番号065〉

日本アイ・ビー・エム株式会社
日本アイ・ビー・エム情報システム株式会社

まいにちのくらしのまんなかに、
もっともっと、たくさんのぬくもりをおくりたいな。
いつもそっと、あたたかく見つめてくれる、
スタンドランプのあかりのように ね。



大切にします パートナーシップ
図書印刷株式会社
〒108 東京都港区高輪1-3-13 TEL 03(3473)7300(総務部代表)
FAX 03(3473)7317

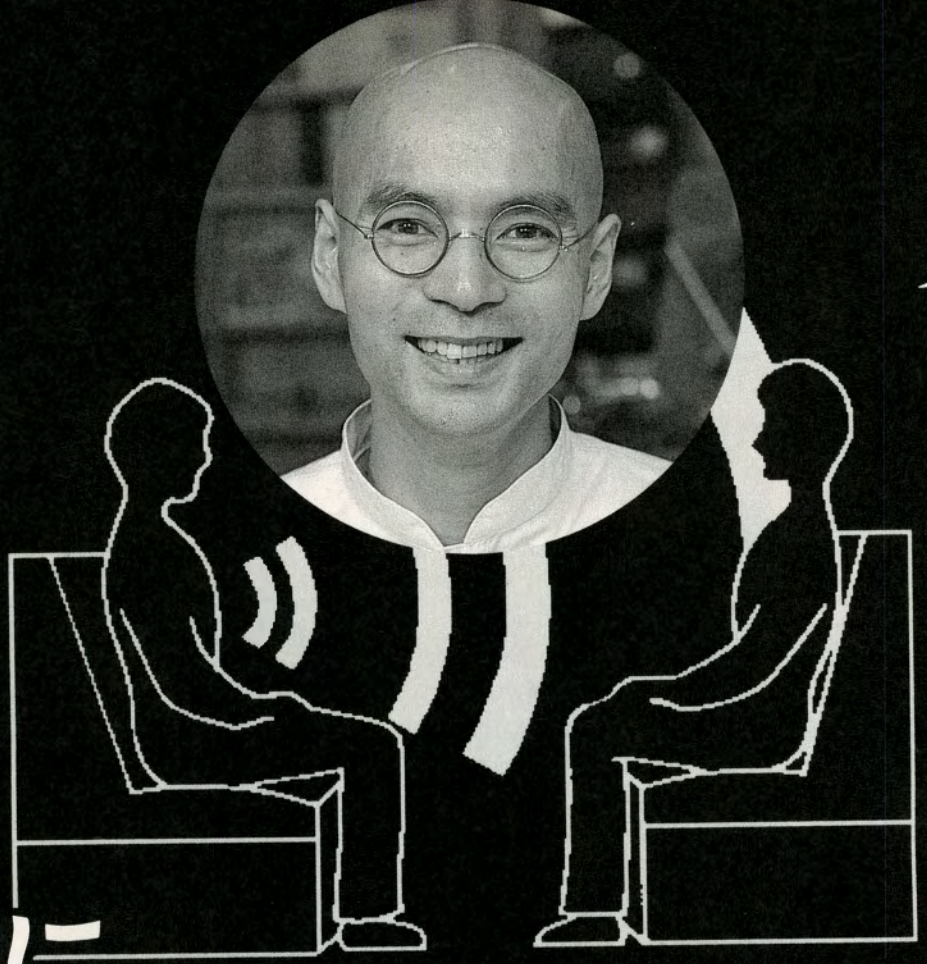
特集
不良のためのコンピュータ白書

G

GURU!がゆく!

宗教、生活、思想、アート、エロ、そしてメディア。どれもこれも大事なことに違いない。ぼくたちはすべてを見たいし、すべてを知りたい。GURUの興味の赴くままに、無差別インタビューを試みた。

Interview ANKEN(GURU)
Photo MIYAJI Shingo



オウム真理教

布教のGURU

真剣に考えられるネットです

オウム真理教がパソコン通信のネットを開いていると聞いて、おそるおそるアクセス。ところがそこは、アニメあり音楽ありの世界だった。『オウム真理教ネット』の担当者に、パソコン通信を始めた理由を聞いてみた。話はやがてオウム真理教の教えに進んでいく――

誠意を持って答えれば納得していただける

――『オウム真理教ネット』を作ったきっかけは何だったのですか。

宮沢　信徒さんにパソコン通信をやっている人がいて、オウム真理教について質問してくる人が多かったんです。「教義はどんなものか」とか、「どんな修行をやっているのか」とか。じゃあ、自分たちでネットワークを作って疑問に答えていこう、としたんです。ニフティサーブでも、オウム真理教について考えるボードができて、そこでもしばらくやりとりがありました。

――パソコンについての知識はどのようにして得たのですか。

宮沢　私はもともとがパソコンのプログラマですから、知識はあったんです。

山口　私は、出家というかたちをとってオウム真理教に入ってから、パソコンを始めました。ジャーナリストでしたので、毎日ワープロを使っていたので自然と覚えました。

――『オウム真理教ネット』で取り出せる画像のなかに、麻原彰晃氏をマンガにしたものがあって面白いと思ったのですが、キャラクター化することには問題はなかったのでしょうか。

山口　意図的にマンガチックにしているわけではなくて、たんに使えるメディアは使っていこう、という考えでやっています。本、マンガ、アニメーション、そして「ダンス・オペレッタ」というミュージカルのような舞台を作って、

オウム真理教ネット
アクセス電話番号 03-5300-1800
(300/1200/2400bps)
「真理の御魂、最聖、麻原彰晃尊師が説かれる真理の法則をもとに、真実の解説・悟りに至るオウム真理教の実践的教えを公開。真理の法則にのっとった無料の人生相談も展開しています」
(連絡先 03-5300-1805)

オウム真理教

布教のGURU

■宮沢恭一
「オウム真理教ネット」シスオペ
担当

■山口文生
「オウム真理教ネット」サブオペ
兼オウム真理教広報担当

教えを表現しようとしています。ラジオ放送も、毎日夜の0時から3時間やっています。堅苦しいスタイルだと、本来教えを求めている人たちが入れないというケースがあるんです。

――パソコン通信のよさは、どのようなところにあるのでしょうか。

山口　まずは速報性ですね。われわれの本の作り方は速いですから、1週間もあれば作ってしまいますけど、やはりパソコン通信にはかなわない。速報性を生かして、オウム真理教の最新ニュースや、イベント情報を紹介していきたいと思います。

――パソコン通信のネットを維持していくのは大変ではないですか。

宮沢　われわれは修行者ですから（笑）。以前は24時間待機して、誰かが必ず出られるという体制をしいていた時期もあったんです。「このネットに行けば必ずチャットができる」ということで有名になりました。

山口　われわれの言葉で言う「綺語」、ようするに必要のない言葉のやり取りがパソコン通信には多いと思うのですが、われわれは「人は何のために生まれてきたのか」とか「死後はどうなるのか」といった素朴な疑問に対して真剣に考えられる、そういうネットにしていきたいと思っています。

――開かれたものだと、逆に誤解されることもあると思いますが。

山口　それは当然ありますよ。でも話していけばわかってくれるんです。イタズラなゲストの方がいても、ひとつずつ話していくと、疑問は解決できる。コミュニケーションがとれるんです。オウム真理教の教義のベースにあるものは、ひじょうに当たり前のものなんです。われわれは「絶対的な真理」と言うんですけど、「人は必ず死ぬ」とか、誰にとっても不変なものからスタートしていますから、話していけば必ずわかるんです。

――ケンカ口調の人に対しては、どういう対処をするんですか。

宮沢　こちら側が誠意を持って答えれば、それに対して納得いただけるんです。こちらが『オウム真理教』と正面から名前を出していますから、逆に構えている人もいます。からかい半分で来た人が、こちらの態度が柔らかいんで、打ち解けて、そこからオウム真理教に対して興味を持った、というケースもあります。

強制しようにもできませんよ 人の心なんて

――宗教と聞くと、一種おそれる部分があるのですが。

宮沢　一般の方は「宗教は暗い」という観念があると思うんです。やっている者としてみたら、明るくて当然というか、心が解放されて、苦しみがどんどんなくなっていくんです。

山口　宗教のイメージというと、「神頼み」のようなものが強いのですが、オウム真理教の教えは、他力本願的なものではなくて、修行によって自分で切り開いていこうという、プラス指向の発想なんです。

――パソコン通信をする人のなかには、宗教について考えるのは苦手だ、という人が多いのではないですか。

山口　非常に多いですね。逆に言うと、そういう状況にジレンマを感じる人が多いと思うんです。自分を変えたいのに変えられないという。しかし、自分を変える場としてのオウム真理教という位置づけがありますから、そういう方々も入って来やすいと思います。われわれはべつに取って喰ったりするわけじゃないですから（笑）。オウム真理教は面白い宗教で、まったく強制はしない宗教です。本人がやる気のないものは、やってもしょうがない。われわれの考えているのは「実践宗教」といって、ようするに実践してなんぼのものだ、というものです。無理矢理入信させても、その後やらなければまったく価値がないんです。

宮沢　若い人のなかには、人生について考えるのがダサいと思う人が多いのでしょうが、心の中ではそれを話したいという欲求があると思うんです。

――オウム真理教のイメージは、3、4年前に「新興宗教」というくくりかたをされていた時期と、今とでは、変わってきていると思いますか。

山口　パソコン通信もひとつの意志表示になったと思います。「オウムバッシング」みたいに叩かれた時期もありましたが、教義的な部分にだんだんスポットが当てられてきたことによって、オウム真理教のイメージ自体が変わってきたと思います。

――オウム真理教は強制しない宗教ということですが、パソコン通信も強制しないメディアですね。

山口　強制しようにもできませんよ、人の心なんて。変えられるはずないじゃないですか。本人が納得しなければ、まわりがいくら言おうが、ダメですよ。説得できると考えるほうがナンセンスです。

――宗教というと、「大集会」というイメージがあるのですが。

山口　数だけ増やしてもしょうがないですよね。「会員、会員、会員」というふうに増やしても、教えを実践しなければ、まったく力にもならないし、意味もないわけですから。見てくれを追うんじゃなくて、本質の部分を追うというのが昔からの考えです。

ひじょうに未来志向なんです

――ふだんは、どういうものに興味を持つのですか。

山口　意識としては、外側よりも内側に向かっています。自分の内的な体験ですとか、自分の思索に興味の対象があるんです。まわりでなにが起きているか、ということについてはあまり興味がありません。心がやわらぐのは、「人間はいつか死ぬんだ」という認識があるからなんです。私も出家する直前に身近な者を事故で亡くしています。しかし、それは早いか遅いかで、いずれ別れなきゃいけない。

――今の政局を見ると世の中は大きく動いていると思うのですが、そういうものは心には影響するのですか。

山口　冷静に分析して「このままいったらどうなるのかな」とは思いますけど、それに対しては別に。最終的には死ぬわけですからね。われわれは、「生まれる前があって、この生活があって、死後の世界がある」という長いタイムスケールで見ていますから、「今生」つまりいま起こっている現象だけにとらわれることはない。もちろん、変化というのはあると思います。大きな変化は、今年の春までにあるという気はします。

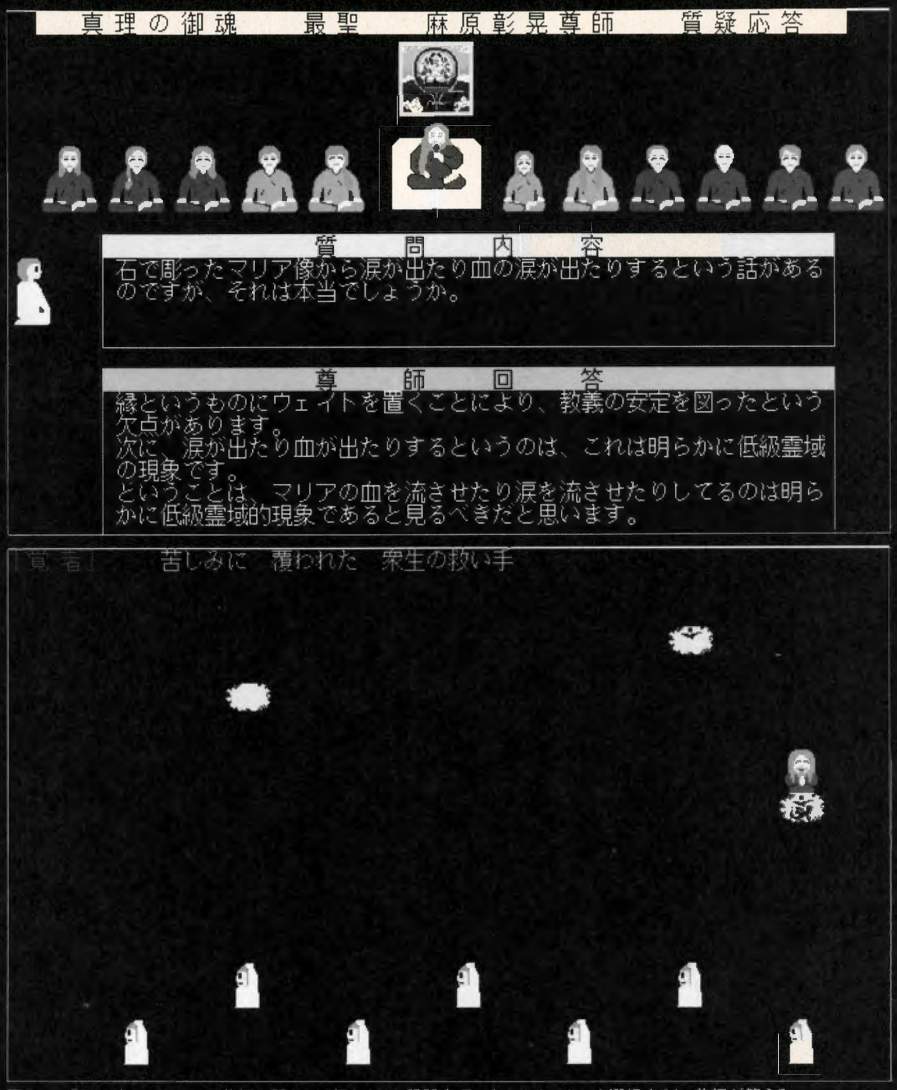
――オウム真理教が叩かれた時期、どのように感じていましたか。

山口　仏教的には「カルマ落とし」といって、自分自身が持っている悪い要素を、悪口を言って落としてもらっている、ということです。むしろそれは感謝すべきことで、甘んじて受ける。当然、カルマが落ちれば、よい要素が出てきます。「まさに教義どおりに現象が起きるんだな」と確信を深めたという感じです。

――たとえば街を歩いていて突然殴られたりしたら、どう思うのでしょうか。

宮沢　そういうことがあっても、それに対して相手を恨むことはないんです。

山口　仏教的な考えかたというのは、すべて結果には原因がある、というものです。そういう要素が自分にあるからそうなる。結果に対して頓着してもしょうがない。いま現在の結果は、過去に自分が作った原因ないし条件から生まれるんです。未来のために、いまなにをすべきか。いま全力でやることによって未来が決定する。ひじょうに未来志向なんです。起こった現象に対してこだわりは全然ありません。それはそれでしょうがないな、という感じがします。



■上――「説法会―パソコンで尊師に聞く」100個あまりの質問事項のなかからひとつを選択すると、尊師が答える
■下――「立位礼拝―改訂版」BGMで「覚者」を流し、その歌詞を表示しながら、ネットの電話番号などを紹介する

■上下―「覚醒への道」「人間の七つの霊的センター」の解説など、オウム真理教の活動と教えを紙芝居ソフトで紹介
■上下―「超越神力イメージPDS」オウム出版の最新刊の紹介。「超越神力」と「超能力秘密の開発法」

オジサンのGURU

神足裕司 Yuji kotari

神足裕司(コウタリ・ユウジ)
1957年、広島県生まれ。
慶応義塾大学法学部卒業後、新聞、出版、広告、TVなどあらゆるメディアの現場で下半身作業をしたが、ややこしいので省く。専門なし、受賞作なし。が、連載多数。『恨ミシュラン』(朝日新聞社)好評発売中。

Interview ANDO Kenichiro(GURU)
Photo NAGASAWA Megumi

オジサンがパソコンを始めるとき

ヒトは37歳でオジサンになる。
これを嘆いてはいけない。
オジサンになると、
いままでとは違った
新しい人生が始まるのだ。

パソコンは、自動車と似ていますね。使っている自分の姿を想像して、生活の幅が広がるような気がするんです。自分でイラストを描けて便利だなとか、自分で美術全集作れるなとか、フルオーケストラの作曲ができるんじゃないかなとか考えたんです。実際は、壁にぶち当たるんですけど(笑)。

外観で『クアドラ』を買ったんです。大人になってから手を出して失敗した経験がたくさんあるんで、「一番高いものを買うと長持ちする」というのをよく知っているんですよ。スキーの板とか、キャンプ用具とか。かなりの投資をすると、しばらくは楽しめる。年を取ったら高いものを買う、というふうにしたほうがいいんじゃないですか。

去年『37歳境界説―ヒトは何歳でオジサンになるか』というのを書いたんです。35、6歳になると、オジサンになると思って、すごく恐怖感があるんですよ。自分の人生が終わったような気がするんです。でも、36、7っていうところで決心がついて、37、8歳でオジサンの初心者になる。オジサンの初心者になると、これはもう違う人生を生きるわけだから、全部変わっていくんです。これまでとは誇りにするものも違うし、体力的なものも違う。サラリーマンは課長に昇進するときでしょう。健康診断では10人にひとりほど異常が認められる。野球の選手は引退を始めるでしょう。いまから努力してオリンピックに出ようという夢さえもなくなる。

いまは、頑張っているオジサンが、全部悪いことになっているでしょう。談合しているオジサンとか。でも、オジサンは新しもの好きなんです。フィットネスクラブに行ったり。オジサンは、失敗したらどうしようとかいう憶病心がなくて、恥ずかしくてもやっちゃう。時間を無駄にしてはいけない、とかいうのがなくなる。むしろ油が抜けないと趣味ってできないんじゃないですか。20代は仕事も覚えなくちゃいけないし、女の子も追っかけなきゃいけないし、動物的な方面にエネルギーが行くんですが。

1週間に2日くらいしか、家から外に出ないようになりました。街のことがわからなくなっても、「もういいや」って感じがします。渋谷を歩いていても目がちかちかして、人にはぶつかるし、怖いですね。30歳くらいから読書するようになりました。テレビを観て本を読んで、というのをそれまでしたことなかったので、これほど広がりがあるのかと思いました。本を読んだだけでパリの本を書いた人もいるくらいで、旅行して見えるものというのは、全部本に書いてあると思っていい。

そのうち自動車はなくなるでしょうね。車は好きな人だけがサーキットで走る。移動機関は必要なくなって、パソコン通信が発達する。人類が進むべき方向にちゃんと行っている気がします。

リサーチのGURU

飴屋法水 norimizu ameya

一生のうちに摂取するものはすべて情報である

バイオ&メディカルテクノロジーをテーマとした美術作品「Dutch Life」シリーズを発表しつづける。有形無形の情報を収集、操作する「テクノクラート」である。

飴屋法水(アメヤ・ノリミズ)
1961年生まれ。アーティスト。TECHNOCRAT主宰。
'92年より急ピッチで続けている「Dutch Life」シリーズ。小さい発表のスペシャルも加えると'93年は8回もやった。'94年も1月から青山スパイラルで「人間の条件」展に参加している。今年もいっぱいやるつもり。

Interview **ITO Tomokazu(GURU)**
Photo **OHNISHI Motoi**

——ダッチライフ・シリーズについて、お聞きしたいのですが。

「一般的に情報化社会とか、『情報』ってみんなが口にすることは、たぶんほとんど電子情報のことを指しているんだと思うんですよ。電子情報じゃないにしても、テレビの電波とか、新聞の活字だとか、いわゆるメディア、一般的な狭い範囲でメディアってよく言われるようなもの。そういう狭い意味での情報じゃなくて、とりあえず自分が生きて死んでくまでに自分が摂取するものは全部とりあえず情報だっていうふうに、一回情報の枠を拡げて。で、けっして電子情報に対してアンチテーゼ的に、肉体的な事とかね。匂いだとか、皮膚感覚だとか、そういうものを持ってくるんじゃなくて。あくまでも同じ情報っていうグループの中で、ただ自分のやりたい情報っていうのは、とりあえずこちらまでにする、と。

電子情報とかにも圧倒的に興味あるんですけども、そのうえで自分は、とりあえずダッチライフのシリーズでは、そうではない部分の情報の摂取なりなんなりってのをテーマにしてやろう、そういうことです。もうひとつには、美術っていうのは基本的に視覚を中心とした表現なので、そこも、視覚情報ではない美術っていうのを考えています」

——演劇にしても、美術にしても、音にしても、飴屋さんの作品には、デジタルなカンジを受けるのですが。

「コンピュータに関しての依存ってことでいえば、ぼく自身が意識してるのは、パソコンではないんですよ。自分が銀行に行ってオンラインを使うとか、ただ単にセブン・イレブンで買物する時でも、全部それはコンピュータで管理されてますよね。そういったところのコンピュータに対する依存のほうがずっと自分では意識的なんですよ。

だから今、とりあえずセブン・イレブンでご飯買うだけで、自分はコンピュータ使った生活をしてるってことだし。パソコンを使うか使わないか、部屋にあるかないかとかね、そういう部分は自分の中ではどっちでもいいんですよね。だから、いわゆるデジタル表現っていうカンジのデジタルっぽさは、ないほうだと思うんですよ。

ただ、逆に、特にダッチライフ・シリーズでは、ずっとボディに関することをやってるし、すごく生々しい作品なんだけど、一方で人間の心理であるとか、一般的な意味でいう感性だとかね、そういった部分は、作品つくるときにあんまり拠り所にしてないんですよ。ナマな作品のわりに、そういうデジタルなカンジがするっていうのは、たぶんそのせいじゃないかと思うんですけれど。

自分は、作品はあくまでも情報だっていうふうに思っているし、情報を提供してるってことでね。道具っていう意識もすごくしてる。

なんか、ものごとが重層的に折り重なってる状態っていうのがすごくスキなんですよ。重層的に折り重なってるってことと、矛盾しあってるっていう状態、それが自分ではすごく興味がありますね」

音楽と科学のGURU

平沢進
susumu hirasawa

平沢進(ヒラサワ・ススム)
1954年、東京生まれ。
ミュージシャン。
いよいよ2/25にソロ4枚目のアルバム『AURORA』(ポリドール)をリリース。3/10大阪メルパルクホール、3/11名古屋ダイアモンドホール、3/25渋谷公会堂と、ライブも控え忙しい毎日である。

Interview **TAKAHASHI Kashiko** Photo **MATSUZAKI Nobuhiko**

僕は直前のところで覚めてるんです

**P-MODELのギター&ボーカルであり
ソロとしても活動している平沢進。
テクノ・ポップのイメージに反して
コンピュータとの
つきあいは意外と短かい。
5年ほど前に音楽ではなく
"お絵かき"のためアミーガを
購入したのが
本格的なコンピュータとの出会いとか。
だが、アミーガから
出てきた"グル・メディテーション"
というエラー・メッセージが
彼のコンピュータ観を変えた。
以来、コンピュータは
彼の音楽世界にも大きな影響を与えている。**

「コンピュータっていうのは、技術的、数学的なとても難しい専門分野だと思ってたんですよ。ところが、ある日〝グル・メディテーション〟（導師の瞑想）というエラー・メッセージみたいなものが出てきて、すごくびっくりしたんです。グルっていうと、どちらかというと宗教的な意味あいのものだし、コンピュータっていうと正反対の科学なわけですよね。ただそれと画面の中で出会った時に、全く違和感は感じなかった。むしろグルっていう発想が生まれる、宗教的な宇宙観みたいなもののアナロジーとしてコンピュータを考えていった方が、コンピュータの性格がわかりやすいなと思い始めて。もうずっとそういう見方でコンピュータと接していますね。まあ宗教的なとはいかないまでも、わりと古代的な世界観とのアナロジーの中でCGの空間を理解していったりとかね」

――それから、より深くアミーガとかかわるようになったわけですね。

「コンピュータとは、関わりが深くなっていく人と、いつまで経っても深くならない人っているんですよね。どういう体質なのかわからないけれども。僕はどっちかっていうと、前者。実際に仕事なり作業なりのプロセスで必要になっていくって意味じゃなくて、どうしても深く関わりたい衝動があるんです」

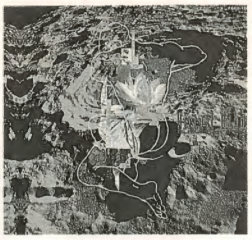
――コンピュータに向かっていると、ある種の生き物みたいなものを相手にしているような感覚に陥ることはあるんですか。

「やっぱり意識体みたいなものとしてイメージしたい衝動はあるんですが、ただ実際、僕はその直前のところで覚めてるんです。たとえば、デジタルの世界では全部が公開されないと信頼関係っていうのはできないし、その信頼関係をもとに便利な社会生活をしてるわけでしょ。人間なり情報なりがデジタル化されていくことには、権利とか個人性とかが剝奪されていくような感覚があるんですね。個人個人が成立してる大きな動機みたいなものにダイレクトにつながっちゃうような気がしちゃうんです。昼間の健全な世界があるとすれば、それを動機づける、隠しておかなきゃいけないような世界にアクセスするような感覚ですね。そこが僕は気に入ったんです」

――コンピュータ・ネットワークやデジタル機材ってものが進んでいく社会だと、著作権っていう概念がどんどんないがしろにされて、ある種、空想社会主義的な〝他人のものは自分のもの、自分のものは他人のもの〟みたいな、私有の観念そのものがだんだんなくなっていっちゃうような気もしますね。

「実際そうなんですよね。それはいい悪いっていうことじゃなくて、著作権とかそういうものも含めて、きっと考え直さないといけないんですよね。このままいくと、デジタル技術がとてつもない、本来だったら強引に血を流して行うような変革を、あっという間にやっちゃうような気がして。誰が意図したわけでもなくね。まず音楽家が権利で食えなくなるとすれば、それ以外のひとたちもそうなると思うんですよ。売って、お金をもらって生活するとか、そういう図式じゃないんですよね、きっと。そうするとね、ミュージシャンなんてのは特別なひとじゃなくて、すごく健全な、当たり前な役割になるような気がするんですよ。産業としての音楽じゃなくて、本当に音楽が自然に発生してきたころの、音楽にとって幸福な図式みたいなことになっていくと思うんですよ。そうなると、誰がどの職業で儲けたとか、そういうことでももう全然ないような社会になるんじゃないかな」

平沢進ソロの世界は科学・古代・宗教を往来する



■上――『ヴァーチュアル・ラビット』（ポリドール、POCH-1084）
■下――本人いわく「賛否両論」の最新作『AURORA』（ポリドール、POCH-1328）

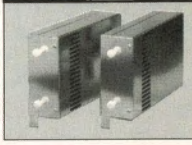
CIRCUIT-LINKAGE
PC-98シリーズ対応ハードディスク

御好評をいただいている現行モデルに廉価版モデルを追加発売!!

CII-Mシリーズ

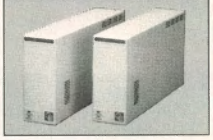
PC-98Fellowシリーズ専用の内蔵型IDE仕様のハードディスクです。
CII-240M 約240MB ¥52,800
CII-500M 約500MB ¥77,800

CIA-Mシリーズ



PC-98Mateシリーズ専用の内蔵型IDE仕様のハードディスクです。
CIA-240M 約240MB ¥54,800
CIA-500M 約500MB ¥79,800

CIS-Mシリーズ



PC-98シリーズ、従来機用の外付けIDE仕様のハードディスクです。
CIS-240M 約240MB ¥69,800
CIS-500M 約500MB ¥99,800

CHシリーズ

NOTE
PC-98NOTE/US用内蔵HDD
PC-9801NS/E、NS/T、NA、NS/R、US用の2.5インチIDE仕様の内蔵型ハードディスク。MS-DOSフォーマット済みで、アプリケーションソフト、専用フォーマッタ「CLFORM」インストール済で、初心者でもすぐに使い始められます。
CHNシリーズ
PC-98NOTE/US用ハードディスクカートリッジ
CHN-120 ¥64,800
120MB平均アクセスタイム13msキャッシュ64KB
CHN-200 ¥78,800
200MB平均アクセスタイム13msキャッシュ64KB

STANDARD
PC-98シリーズ対応高速外付型HDD
拡張性を中心に考えたSCSI規格を採用した製品。信頼の性能を安心の価格で提供する逸品です。MS-DOSフォーマット済みで、アプリケーションソフト各種インストール済みで、初心者でもすぐに使い始められます。（ハイレゾ対応・MS-DOS専用）
CHSシリーズ SCSIインターフェースボード付
CHS-240 ¥93,800
240MB平均アクセスタイム15msキャッシュ64KB

INNER
PC-98FA/FS/FX/Ae/As/Ap専用高速内蔵型HDD
専用スロットに格納して場所を取らずに愛機をグレードUP！（ハイレゾ対応・MS-DOS専用）
CHIシリーズ SCSIインターフェースボード付
CHI-240 ¥90,800
240MB平均アクセスタイム15msキャッシュ64KB

EPSON
PC-486HX、HG、SR、SE、PC-386NOTE AS用の2.5インチIDE仕様の内蔵型ハードディスク。
CHE-120 ¥64,800
約120MB平均アクセスタイム13msキャッシュ64KB
CHE-200 ¥76,800
約200MB平均アクセスタイム13msキャッシュ64KB

クイックケア **QUICKCARE 24**
このマークのついた商品の故障はサポートセンター到着後、24時間以内の修理が可能です。（休日を除く）
当社ではクイックケア24のサービスを全商品に対して行っております。

※CHSシリーズ、CISシリーズはEPSONのPC互換機にも対応しております。
※HDD全機種は基本的にMS-DOS専用です。
※仕様・価格は予告無しに変更する事があり、表示価格に消費税は含まれておりません。
※MS-DOSは米国マイクロソフト社の製品です。

有限会社 **サーキットリンケージ**
〒272-01 千葉県市川市相之川3丁目1番9号
TEL.0473-56-6211 FAX.0473-56-6700
カスタマーサポート 0473-56-6206
質問受付時間 13:00～17:00（土、日、休日を除く）

ご購入にあたっては、表を参照して現行機種と共存する場合をご考察の上、ご検討ください。

〈資料請求番号073〉

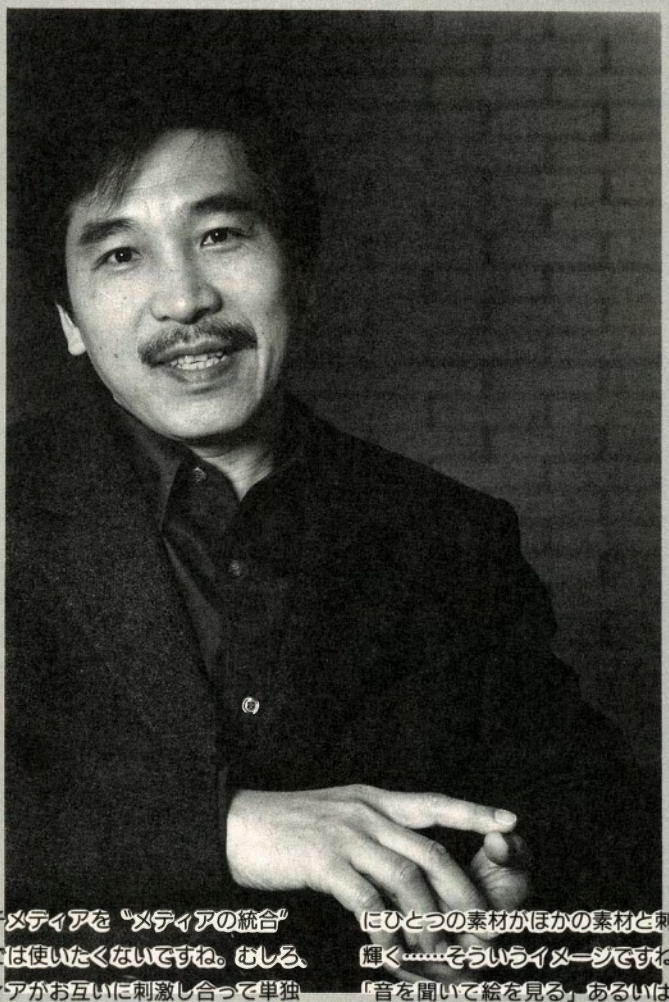
ポリモーフォスのGURU

粉川哲夫 tetsuo kogawa

統合でなく素材重視のメディア・リンケージ

カフカに関する批評のほか
映画やメディア批評
アートやパフォーマンス、さらには
自由ラジオなど
さまざまな分野で活躍する
粉川氏がマルチメディアを語る。

Interview MATSUOKA Yusuke
Photo SEKIYAMA Kazuya



粉川哲夫(コガワ・テツオ)
1941年、東京生まれ。批評家。
「486で動くNEXTSTEPへの関心が日本でも高まってきたので喜んでいる。NeXTで出来ることをすべて試してみたいので、今年は、ぼくのコンピュータ環境もかなりおもしろいものになるはず」最近、『シネマ・ポリティカ』という映画の本を出版。
電子メール…tetsuo-k@musabi.ac.jp

僕はマルチメディアを〝メディアの統合〟という意味では使いたくないですね。むしろ、複数のメディアがお互いに刺激し合って単独の時よりも魅力的になる、あるいは素材の別の面が引き出されるようにならないとつまらないと思うな。たとえばテキストならテキストを映像と一緒にすることで、より生き生きとして単なるテキストを超えたものになる、あるいはテキストから音が聞こえる、とか。こういうのを僕は〝ポリモーフォスなメディア〟といいたいんですが、切り子細工のようにひとつの素材がほかの素材と刺激しあって輝く……そういうイメージですね。それこそ「音を聞いて絵を見る」あるいは「文字を文字でないものとして読ませる」ような。そのためにマルチメディア技術を使うのならとても面白いと思います。

本来、メディアというのは相互にリンケージしていく、つまりコンピュータの画像はそのままビデオ画像になるし逆もできる、音声も自由に複数のメディア間で行き来できるべきなんじゃないかと思います。それができないのではマルチメディアといっても言葉だけに終わってしまうんじゃないかなぁ。NeXTというコンピュータに興味を持ったのは、そういう意味でいちばん可能性を感じさせてくれたからなんですが。

ただ、こうやってコンピュータを中心にしてメディアをリンケージしていこうとすると、次第に「なんでもコンピュータでやってしまおう」あるいは「どうしてこれがコンピュータでできないんだ?」と考えるようになってしまう。コンピュータの中の世界にとどまっているうちはいいのですが、こういう考え方は現実の日常生活にも影響してくると思うんです。

僕らは環境に非常に影響を受けるわけで、たとえばカラーテレビのない時代と比べると、今の人間は色彩感覚そのものがかなり違ってきているそうです。ですから「なんでもコンピュータで」という傾向が進むと、そのうちに「面倒だから頭脳もコンピュータにしちゃえ」あるいは「人間もコンピュータのように扱ったほうが楽だ」……になる可能性もないとはいえないですね。

実際に、コマンド(指示)が出されるまで動けない、という若い人はすでにいますからね。その辺はかなり危険だと思いますし、面白がってばかりもいられないのですが。

ハッキングのGURU

橋本典明

noriaki hashimoto

ホワイトハウスのメールシステムは正常には機能してないよね

まさにグローバル・メディアと「遊ぶ」人である。
ハッキングや情報収集に欠かせない自宅のパラボラアンテナは、日本でほかにNHKくらいしか取付けていないものだという。筋金いりの遊び人だ。

Interview **SATO Dai** Photo **SEKIYAMA Kazuya**

橋本典明（ハシモト・ノリアキ）
1960年、三重県生まれ
㈻東放学園マルチメディア科主任講師、
㈶放送音楽文化振興会客員研究員。
本業は整体師なんだけど、今は雑誌連載、単行本執筆などライター稼業に追われている。郵政省通信白書諮問委員など、政府、霞ヶ関周辺の仕事でもハードな日々を送っている。
電子メール…noriaki @twics.co.jp
QFG02121 (NIFTY)

「去年、ホワイトハウスがメールシステムを作りましたよね。でこの間、ゴア副大統領にメッセージを送ったんです。返事はすぐ返ってきたけど、これは自動的に返ってくる決まったメッセージなんです。まぁ彼らのところには1カ月に1万通以上のメールが来るからすべてを見る事は出来ないんでしょう。ただ機械的に受け取り答えるだけ、ではメディアとして正常に機能しているとは言えない。この事実から考えても、どんなに巨大なシステムを使おうが受け手が人間である限り限界がある。マルチメディアとかネットワークとか騒がれている状況でも、その限界があるという事実を忘れてはいけないと思います」

週末には整体師として白衣を着る彼の自宅には100メートル先からも、それと解かる巨大なパラボラアンテナがある。そこから衛星にハッキングする一方で郵政省へハッカー防止策を提案するメディア環境学者、橋本典明。まさに《メディアをマッサージ》するハイテク・ラスプーチンである。そんな彼が、その昔マイコンと呼ばれていたパソコンに初めて出会った80年代は、コンピュータは何でも出来る幻想を持ったマジックボックスだった。《ウォーゲーム》な冷戦構造の中、ボタン1つで世界が『アキラ』で『北斗の拳』な世界になる可能性をコンピュータが支配しているという幻想が、僕たちに強烈なパワーを見せつけていた時代だった。

「そして、その頃、手に職を持とうという事で勉強を始めたのが整体です。でプロになって思うのは、体の一部が病むと個人が病む。そして、その家族にも影響が出てくる。最終的には国家が病み、それは地球へも……。パーソナルな現象が連動すると最終的にグローバルに繋がっていくという話です。それは、メディアの持つパワーにも当てはまると思う」

80年代にはパーソナルなコンピュータが90年代にネットワークで繋がれた瞬間、グローバルな存在に変わる。その可能性は最近リアルな現象として世界を動かし始めている。

「ただ最近、必要からコンピュータに向かうのではなく、ただコンピュータに向かうことが目的という人が多い。手に入りやすいからだと思うんですけど。何の目的もなければメディアに向かうというのは意味のないこと。その結果だけでパソコンは難しいとか役に立たないなんていう事になりかねない。メディアに向かうのは、目的が大切なんです」

日本に優秀なハッカーが少ないのは、コンピュータで得る情報にリアリティ（実用性）がないからでしょうと彼は語る。得た情報を何の目的に使うか。コンピュータがマジックボックスではなくなった90年代、《グル》たちはコンピュータが道具である事も忘れてはいけないとラスプーチンは言う。そして、その個人の考えはやがてネットワークされ世界を変えていくのだろう。

GURU! がゆく

佐藤大の

デジタル*エロトロニクス

略してデジエロ

Composition &Text SATO Dai
Special Thanks SUGIHARA Katsuhiko

佐藤 大(サトウ・ダイ)
1969年、埼玉生まれ
自称TXT(テキスト)サンプラーとして、19歳のころより、作詞、小説、放送作家、音楽プロデュースなどをこなしていた。90年代に入り、ゲーマーズナイトを企画。マリオのCDプロデュースなどを始め、突如としてハイテク・ヒッピーズへ仲間入り。ゲームからコンピュータへと興味を進め、その過程でメディアの在り方を考えるようになり現在に至る。

文化の発達には不可欠なH関係。GURUはアダルト業界へもインタビューを決行した。佐藤"ばっくれ"大が趣味と実益をかねアダルトとデジタルの因果関係を究明!

レンタルビデオのアダルトコーナー

■80年代を代表する家電となったビデオ。今や一家に1台どころではなく1人に1台の時代。その背景にAV文化があることを忘れてはいけない

Q2ダイヤルの隆盛

■NTTがどんな目的で開始したのかは定かではない。だが、この他人との2次的なコミュニケーション(ナンパ)方法をソフト化した人は偉大

ハメ撮りはヴァーチャルリアリティーだ

「ヴァーチャル」って何。でっかい重そうなメガネをかけて、何に使うの? 360度CGの世界へ入る事が出来る。へぇ。それで?あとさ「マルチ」って何、「インタラクティヴ」ってわかンない…ホント最近流行りのSFっちい技術説明用語は解かりづらい。「どうなるのか?」の説明はちょっとは解かるけどね、「何が出来るのか?」についてはよく解かンない。でも、ほんとにそんなに解かりづらいモン?実は結構単純なコトなんじゃないの。

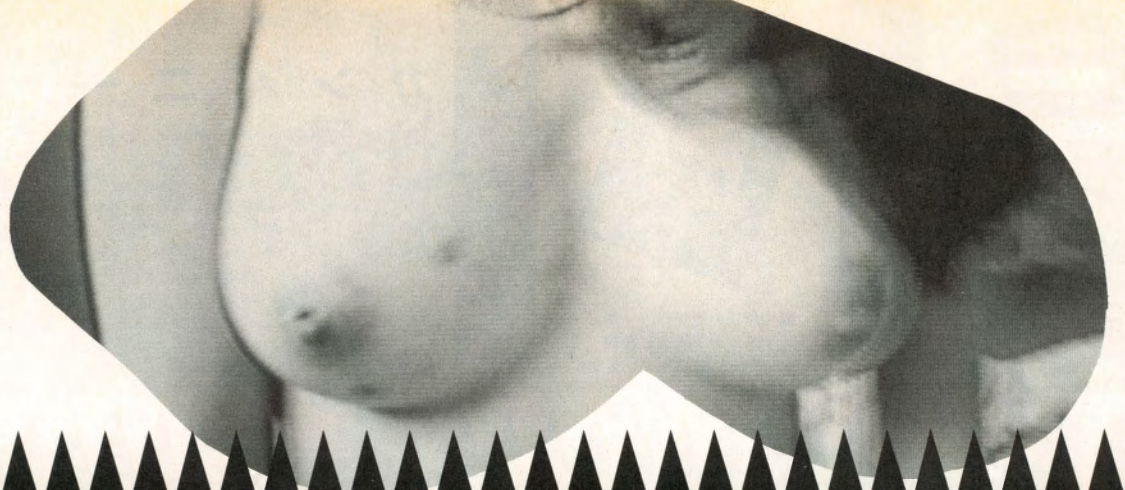
さて、このページでは、その何に使うのかよく解からない最新技術を気持ちいい**アレ**系(エロ)で使ってみると機能の本質が見えてくるかもしれないという強引な企画である。

今回のお題は、《ヴァーチャル・リアリティー(仮想現実、以下VR)》の世界。それが実は《ハメ撮り》としてすでに**エロ世界**では常識だったという意外な事実を発見してみよう。

ヴァーチャ(セガの登録商標)する前に1つ《メディア繁栄の影にエロトロニクスあり》と定義してみる。《メディアはメッセージである》と提示した幻視者マーシャル・マクルーハンは、その2年後に発売になった著作のタイトルにふざけて《**メディアはマッサージ**》とつけている。それから20年以上の時が流れ、当時は新し過ぎた《メディア》という言葉自体、マルチとかインタラクティヴとか、よく解からない言葉をくっつけなくては、新しさを表現する事も出来ないくらいに、僕たちにとって《メディア》は、当たり前の日常になった。もう誰もTVの中に小人がいるとは思わないし、電話線の中を声が響いているとも思わないだろう……まぁ、FAXを送るのに

ブルセラショップとビデオ

■人をソフト化するのが娯楽の成り立ちだとしたら、使用済み下着で旧来のメディアでは伝達できない「匂い」までソフト化したこの業界パワー



紙が残っているので送られていないと思っている人はまだいるかもしれないけど。そんな時代をマッサージするには、僕たちはもっとふざけてみるべきだろう。**《メディアはファッションマッサージである》**(笑)。ふざけてはいるが冗談ではない。そう、メディアがブレイクするのには常に気持ちいい《何か》が必要という事。その《何か》をここでは、デジタル・エロ系エレクトロニクス（略してデジエロ）と考えてみる。

例えば、ビデオ。この今や当たり前の保存メディアがかつては2つの規格があったのを覚えているだろうか。VHSとβである。いつの間にかVHSが世界標準になり、今ではβを押していたSONYでさえVHS機種をラインナップしている。しかし、その裏には《アダルト》という名の秘密があった。レンタルショップがビデオデッキを決定的に普及させたのは有名な話だが、そのレンタルショップの8割が開店当時、アダルト9割、映画1割というタイプの店だったことを思い出してみよう。そのアダルトを事実上先に解放したのが、VHS規格だった。アダルトがほとんどVHSだった為に、VHSはβより保存能力が劣り大きさもデカイのに、規格戦争に勝つ事が出来たのである。もう1つ例をあげてみよう。NTTが始めた《伝言ダイヤル》や《Q²サービス》の背後にもアダルトがあるのは、よくわかる話。NTTがアダルトを奨励していたワケないから、そこに流れるソフトを考えた**エロ業界のパワー**だけで支えてきたメディアなのである。逆パターンもある。去年流行したブルセラショップの資金源である《女子高生の恥かしいビデオ》。これが商品になるくらいのクオリティで作れるようになった背景には、一般用の8ミリビデオが放送業務に使用可能なぐらいのクオリティで録画出来るようになった事と、パスポートサイズにまで小さくなった事が原因にある。

あらゆるエロソフトは技術の進化に合せてそのソフトの形状をユルユルと変化させ、常に新しいマーケットを確立していったようである。そして、その流れの中、VRが流行りだすより6年前からその考え方を実践しているエロトロニクスがあった。それが《ハメ撮り》である。そう**VRの根底にハメ撮りあり！**

■80年代後半より急速にハンディ化、低価格化した8ミリカメラは今や業界の救世主

ハメ撮りの歴史

「ハメ撮り」とはアダルト業界用語。その歴史は定かではなく、6年前くらいからハンディカメラが一般的になって来たことにより定着してきた。意味は、ハメ（SEXのこと）ながら撮影すること。8ミリカメラを使用し、1対1で撮影。そのためカメラ目線となり、見ている人があたかも女優とハメているような気分で楽しむことができるという画期的なモノ。

歴史的代表作『あなたとしたい』シリーズ

■鬼關光監督が確立したハメ撮り文化の最高峰。すべてカメラ目線でドラマが進行し、男優が登場しない斬新な演出

■シリーズ化し現在までに20作。中央が最新作（アテナ映像 11,400〜14,800円）

『ナンバラクティブ彼女をクリック』

■「あなたと〜」と同じ手法によるMacintosh版CD-ROM（アテナ映像 14,800円）

佐藤大の

デジタル*エロトークス

略してデジエロ

『私を女優にしてください 片親スペシャル』

■松尾氏の最新作。ドキュメントタッチで現実と疑似（ヴァーチャ）のボーダレス化に拍車をかける。
（V&Rプランニング　15,100円）

『めざせ！AV監督 憂木瞳でしてみませんか？』

■撮りおろしが嬉しいMacintosh版CD-ROM用エッチソフト。やっぱビデオの次、時代はパソコン！（ケイネットワーク　13,800円）

カンパニー松尾

1965年生まれ。「ハメ撮りは本番以外では絶対にやらない」と語る若き業界の実力者。AVでは珍しい音楽的映像感覚の持ち主で代表作に「当然ワイセツ」シリーズ等多数、ヌケた上にプラス何かのある作品が多いのが良。

Photo　SEKIYAMA Kazuya

アタシたちはモノだけどぉ あなたたちがモノになっちゃダメよ〜ん

さて、《ハメ撮り》がVRだと強引な定義をしてみたけど、実際の現場ではどうだろう。

「え。そんな事を考えてみた事ないけどぉ。アタシたちは**見せ物**でしょ。ただ自分がプロとしてモノになりきっている事だけは事実ね。それを見てイメージして勝手に感じてくれるのはいいけど、あくまでもアタシたちはモノなんだから。見ているあなたたちがモノになっちゃダメよって言いたい」

う。諸君。いきなり本質だ。悩んだ顔が悩ましげなのは当たり前で答えてくれたのは、ただ今売り出し中AVギャルの**松本コンチータ**嬢（これってソレ系な表現）。まぁ、ハメ撮りがVR、ンな事意識している人はまさかいないだろうと思ったけど。あらたな疑問。自分をモノ化するというのは一体どんな気持ち？　疑似的な恋愛を成立させてSEXをソフト化する業界人にとって、個人的な恋愛との差別化はどうしているのだろう？

「だんだん現実にビデオが入りこんできちゃうのね。カメラがまわっているのが普通になって、**個人的にSEX**する時にもカメラ的な演出が必要になってくるような状態かな（笑）」

怖〜い事を軽く言っちゃうのは見た目は普通の**桜井理佐**（仮名）嬢。ただちょっと考えてみるとこれは自然な話。僕たちだって恋愛している時に自分を演出している。相手に好かれようとして、言葉使いとか趣味とか、ドラマみたいなのを無意識にヤッてるンだよね。

「ただ、見ている側の目的がハッキリしている演出で、しかも普段は一番演出されない部分をソフト化するワケだから、そこには一般的な臨場感が必要。その演出の方法としてハメ撮りは当たり前のように出て来ただけでVRとかいうのは関係ない。でもこの業界は何でも商売にするから、これから出て来るハイテク的なものも一番先にとりいれると思う」

最後にまとめてくれたのは、監督であり自らハメ撮りを得意技とする**カンパニー松尾**氏。《**一般的な臨場感**》、答えはここにあるようだ。

Photo　OHNISHI Motoi

松本コンチータ

世界マラナメ教（驚）の開祖にしてAV女優。ダウンタウンの松本氏が名付け親という彼女の得意技はもちろんマラ舐め（笑）。そんな彼女のデビュー作『淫らな祈り』（メビウス　15,300円）が好評レンタル中である。

あぶだかだぶら コンチータの淫らな祈り!!

桜井理佐

取材が終わった後、彼女の精神的肉体的な本質は解かったが、サングラス付きじゃないと撮影はダメで名前も仮名とオチャメな彼女。よく考えたら表面的なデータが全くなかった。何も分からずAVギャルってヴァーチャな存在。

Photo　MATSUZAKI Nobuhiko

渡辺浩弐

ハイテクコメンテーターにして《GTV》代表。ハイテク評論から恋愛小説まで、最近は多方面での文筆活動で知られる。著作として『モニター上の冒険』(JICC)、『1999年のゲームキッズ』(アスキー・近刊)がある。

Photo MATSUZAKI Nobuhiko

闘争心は最後にエロへ向かう

かつて技術躍進の影に《戦争》が隠れていたのは、そこに闘争心という気持ちいい何かを満たす要素があったからである。人が宇宙へ行ったり、地下鉄ドンドン掘ったりするのは、いつも誰かに勝って、優越感に浸りたいからだけなのかもしれない。現在、平和が流行して、しかも高原の小枝でさえも破壊出来なくなった僕たちの闘争心はどこへゆくのだろう。そのハケ口として時代の要望で登場したのがVR概念なのかもしれない。見えない世界を見よ。そこには、好きなだけ破壊しても壊れない人と自然がある…。そこでは、他人の気持ちなど考えないエロという名の闘争心でさえ満たされるのだ。

オナニーもインタラクティヴなエンタテイメントだったんだね

では、最後にVRを真剣に考えてるハイテク系な人たちの意見も聴いてみたいと思う。

「今だとオナニーには、アダルトビデオなんだろうけど。僕らの時は、エロテープ聴きながら、エロ雑誌で**フィニッシュポイント**を探しながらヤッてた。考えるとソレって多メディアを使ったインタラクティヴだったかも(笑)。ただその時代時代での最先端メディアを駆使してオナニーしようという努力はずっと変らないと思う。最近ではステレオグラムにさえオナニーネタがある。ブルセラなんか、ついに**匂い**や**感触**までもソフト化してく為の過程だとも考えられるし。昔だったらチーズの匂いとかコンニャクの感触とかだったけど(笑)。そういう努力ってバカだけど正直でいいよね」

ハイテク・コメンテーターとしてTV等で活躍中の**渡辺浩弐**氏に聴いてみた。彼は、現在のメディアで送信する事の出来ない匂いと感触を想像させるモノとして、今まで音や映像がサポートしていたのだと言う。そして、性の場合での想像力は、匂いと感触が大半を占めているとも言う。ビデオばっか見てるとインポになるというのは、この匂いと感触の部分が退化してゆくのが原因なのかもしれない。

将来的にVR技術が目指しているのは、その匂いや感触さえ疑似的に現実化してしまえるという画期的な技術でもあるのである。

だけどさ、最近のVRがデモンストレーションしているのが3DCGの世界だとかだと解かりづらい。もっと《一般的な臨場感》をVRソフトに応用する事を考えて欲しい。ジェットコースターみたいなのはもうあるけど。映画や小説ではもうやっているような、有名人とのSEX(映画『ブレインストーム』)とか、女の子が男の子の生活を体感する(小説『ヴィーナスシティ』)とか、2人が一体化融合してゆくようなSEX(映画『バーチャルウォーズ』)みたいなヤツさ。

「我々がVR研究へ至るまでに立体視を研究していた時、立体視の機械(液晶シャッター式3Dメガネとビデオ)を作っていた会社が主に卸していた先は**ラヴホテル**だった(笑)。ただそれは売る為だけの子供だましな技術。しかも、その先がなかったからすぐに廃れてしまった。VRが、将来SEX産業に応用される時がきた時に希望するのは、まず飽きのこないしっかりしたソフトがある事ですね」

結論を早稲田大学人間科学部でVRとVRの人体に対する影響の研究をしている**野呂影勇教授**に現場サイドのリアルな意見として聴いた。《ハメ撮りはVRだ》という大バカな仮説からスタートした取材は、アダルト現場でハメ撮りはただ《一般的な臨場感》への手段にすぎないという意見、VR現場サイドのアダルトへの希望を聴き、その結果、技術革新の向こうにある欲望を見た。それはカッコつけたプラスチックなメディアでも同じ。そう、人間が送り受けとる限り、メディアのウェット感が生き残りへの鍵になるのは当然だ。

VRが流行りで終わるのか、技術として定着しメディアへ変わるのか、それは《ハメ撮り》のような解かりやすい臨場感を伝える手段として定着出来るかにかかっている。その時デジエロなソフトとはいかなるブツになるのか?

『ブレインストーム』

■1983年 米 100分 ワーナーHV 3,800円
製作・監督:ダグラス・トランブル、出演:クリストファー・ウォーケン/ナタリー・ウッドほか

次号よりデジエロ、毎月連載予定!

『ヴィーナス・シティ』

■著:紐悟郎 早川書房 1,800円
1992年11月発行
第14回日本SF大賞受賞作

『バーチャル・ウォーズ』

■1992年 米 109分 SPO 15,800円
監督・脚本:ブレット・レオナード、原作:スティーブン・キング、出演:ピアーズ・ブロスナン/ジェフ・フェイヒーほか

SFではすでに
ヴァーチャルリアリティー
VR SEX
は登場している

≪デジタル世代≫急増殖の現在

編集長3番勝負

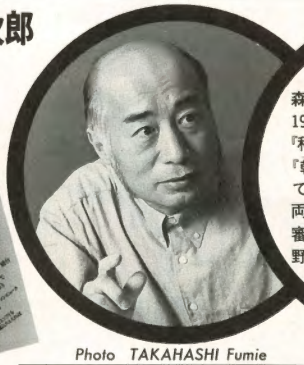
主婦、未婚のキャリアガール、専門学校生、ファミコン世代の子供、ワープロを始めたばかりのオジサン、仕事はないがマックは持ってるデザイナーの卵…老若男女を問わず、急激に増え続けるデジタル世代の予備軍たち。パソコン雑誌編集長に、増殖するパイを取り込む胸算用を聞いてみた。GURU編集長VSパソコン誌編集長対談にみる「パソコン雑誌界のサバイバル戦略!!」。

Interview ANDO Akira(Editor in chief)
Text SATO Toru(GURU)

30代の女性層を狙う『Paso』のパソコン観は「やすい」「やさしい」「やめられない」です

『Paso』編集長 森啓次郎

PASO Keijiro Mori



森啓次郎(モリ・ケイジロウ)
1948年、東京生まれ。
『科学朝日』、『週刊朝日』副編集長、『朝日パソコン』副編集長などを経て、現在、『朝日パソコン』『Paso』両誌の編集長を兼任。著書は『異端審問』『新・異端審問』(森啓次郎 安野光雅 共著 朝日新聞社刊)。

Photo TAKAHASHI Fumie

安藤(GURU) Pasoは「超ビギナー向けパソコン誌」というコンセプトで、30代の女性がキーワードとなっているようですが、ビギナー=女性という認識なのか、ビギナーのなかでの女性層に目をつけたのでしょうか。

森 はじめは子供向けパソコン誌を作ろうとしたんですが、これは成立しないっていうことがわかったんです。子供はすぐ覚えてしまって、すぐ卒業しちゃうんです。今年から中学校で「情報基礎教育」が始まりましたが、そうするとテレビのように間違いなく家庭に入ってくる。そこで一番問題になるのは母親です。子供は間違いなく「お母さん、パソコン買って」と言う。そこで、お母さんはパソコンの知識がないので非常に困るんです。そのうえ財布の紐を握ってますしね。父親だって、子供が買うのにかこつけて自分も使えるやつにしようと考えて、知識を得ようとするでしょう。それで一番困る世代の代表として30代の女性が挙げられます。ただ30代といっても多様で、今のキャリアウーマンにしてもワープロはみんな使ってますよね。問題はワープロとパソコンとの間をどうジャンプさせるかなんです。それから、「Paso Pasoクラブ」といった委員会があるんですが、そこでそんな女性たちからいろいろお話を伺ってます。パソコンに何を望んでいるのか、何に使おうとしているのかという本音を聞いて、そこから出てきたものを誌面化していくという形をとっています。例えば、「Aさんは料理のレシピを作っています、その裏側にあるのがデータベースです」といった、やることを前面に出すという、普通のパソコン誌とは出し方が逆になると思います。

安藤 これからは、「何かやるうえで、たまたまコンピュータがこう絡んでいる」という見せ方になるべきですよね。

森 女性を意識して作ると読む側も読みやすくなるし、テーマの立て方も実質本意になって違った形になるでしょう。男性は細かな記事でも読むでしょうが、女性は読みません。スペックがどうだとか、66MHzだとかい

っても「それがどうしたの?」ってことになりますから。それとともにパソコンが家庭に入って、いったい何に使えるか考えるのが一番難しいですね。これからPasoがやるべきことは、それを提案していくことでしょう。たとえば成績管理、料理のレシピ、家庭新聞、クラス会の通信グループを作るとか、将来はいろいろな使い方が出てくると思うんです。

安藤 「何かやってみよう」というモティベーションを与えるような雑誌が必要ですね。GURUが考えているのは、これからパソコンが一般層に広がっていくうえで一番大きな軸になるのはアミューズメント関係じゃないかっていうことなんです。ゲームやCD-ROMが広まることはコンピュータが広まることとほぼイコールなんじゃないかと。つまりテレビやビデオを見るのとほとんど同じ感覚で娯楽を得られるマシンとしての普及の仕方をするんじゃないかということです。

森 CD-ROMは間違いなく普及しますね。ただ、いいソフトが日本にはまだない。海外の優れたソフトを紹介しつつ、こういうものを日本のソフトハウスも作れと言い続けていくしかないと思います。今年のキーワードはCD-ROMを中心としたマルチメディアとネットワーキングだと思うんですよ。コンピュータはスタンドアローンじゃいけないんだっていうこの2つが時代の要請であり、流れでしょう。Pasoのパソコン観は「やすい」「やさしい」「やめられない」です。「やすい」は、10万円で買えてセットがそろわなきゃいけない。「やさしい」は、初めからOSやウィンドウズが入っていてスイッチを入れた瞬間に動きださなきゃいけない。「やめられない」は、飽きない、いろんなことに使えて楽しめる。これからのパソコンはこれを満たさなきゃいけないというのが基本的な考え方なんです。これを「3つの矢=サンフレッチェ」と呼んでますけど(笑)。ぼくはメーカーに圧力をかけて、そう言い続けようと思います。そしてこれが一家に1台、家庭に浸透する条件だと思います。

安藤 同じような認識ですが、ぼくらは面白いものを作る人を育てていきたいですね。不良っぽい変な使い方とか、コンピュータを面白く使えるという点に注目してる人たちをターゲットにしようと思ってます。

パソコン雑誌独特の「キレイな世界」それを嫌う読者のほうが燃えてるし、感激をもってMacに接してますね

『MacJapan Bros.』編集長 梅野徹

MACJAPAN BROS.
TORU UMENO

梅野徹(ウメノ・トオル)
1955年生まれ。
『MacJapan Bros.』編集長
芸能プロ、シンセメーカーを経て技術評論社に入社。単行本『まみむめマッキントッシュ』等の編集に携わり、'93年6月より現職につく。うーむ、なんてカルトな……(苦笑)。GURUもいいけどBros.もヨロシクだ!
電子メール…NAG02316(NIFTY)

Photo SEKIYAMA Kazuya

安藤 『MacJapan Bros.』はいかがわしいコンピュータMac雑誌としては、いまのところ筆頭かなと思われますが。

梅野 ウチは堅い「MacJapan」が前にあって、リニューアルということでその反動で、「なんでこんな軽いの?」みたいなのが最初ありましたが。よく見りゃまじめな本だと思うんで、もっとやんなきゃダメだなって考えてるんです。リニューアルして間もないし、まだ実験段階なのでいろいろやりながらね。ただ、同じこと続けてるとダメで、作ってるほうも飽きるっていうこともありますしね。

安藤 コンピュータ雑誌は特にそうですよね。夏と冬、ボーナス時期にあわせて新製品の紹介とか、ハードディスクとメモリの買い方とかいうふうに、1年サイクルが決まってます。それにMacの雑誌は「キレイな世界」というイメージがありますよね。Macのユーザーにも独特のイメージがあって、みんなおしゃれで、きれいで、『MACLIFE』に出てくるようなきれいな人々の持ち物、ステイタスだといったようなイメージがあって、人間臭くないですよね。はやくそういうものを壊していきたいなという、Macなんてそのへんに転がっているものになってしまえばいいってね。ぼくらも『Bros.』がリニューアルされて出てきて、やっぱりこうあるべきじゃないかって思いました。「Macの雑誌」とか「パソコンの雑誌」という作り方でみんなやってきたところを、Macから離れられたから雑誌が雑誌として成り立ってきてるなと。ただ、好みっていうのがあるでしょうが、これはこれで一つのやり方だよなと思ったんです。

梅野 最初、Hが入ってて、こちらが警戒したのは、よくある98のHばっかり入ってる本とはやりあえないなって。でもウチは狙ってやってたわけじゃないから。でもね、変わったことやってると、けっこう反響がありますよ。キレイな世界を嫌う読者のほうが燃えてるっていうか、感激をもってMacに接してる。

昔からMacに接してる年配の人たちは、感動が薄れてて、新製品が出ても「遅い」とか「つまんない」とかいう話から入っちゃう。でもそんな話、若い人は望んでないから。

安藤 そういうオヤジたちは関係ないですよね。新しい読者に目を向けないとね。

梅野 ウチは音楽方面の企画にも力入れてまして、読者はがきのデータを調べてみるとわかるんですが、コンピュータと音楽がからんだ分野に興味をもってる人がすごくいるんですよ。確実に他のジャンルから興味の対象として流れてきてます。ですから「分野を融合させた企画の立て方」も、受け入れられるんじゃないかって思ってます。Macだけだと、アミューズメントといってもCD-ROMくらいで意外にネタがないですから、困っちゃいます。写真集とかでいいものもあるんですがね。

安藤 カタログ雑誌はもういいってことで、これから主流になるはずですから。

梅野 初めは「コンピュータと異文化との接点」が理解できなくても、それに興味をもつ読者が集まってくれば大丈夫ですから。ただ最初からわからせるのは難しいでしょうから、まずは「面白そう」って興味をひかせるものを誌面で見せなきゃいけないでしょうね。

一つの文化が生まれるとき、光の部分があれば陰の部分もあって、それがうまく共存して成熟していくよね。

『SPA!』編集長 靏師一彦

SPA! Kazuhiko Tsurushi

靏師一彦（ツルシ・カズヒコ）
1955年生まれ。
『SPA!』編集長
『月刊アウト』（みのり書房）、『週刊プロ野球ニュース』（サンケイ出版）、『週刊サンケイ』（扶桑社）を経て、現在に至る。

Photo NAGASAWA Megumi

安藤 最近の『SPA!』では、企画としてのコンピュータカルチャーへの注目度は？

靏師 ウチで以前に特集したけど、ゲームカルチャーも完全に定着してきたよね。コンピュータはもう臨界点にきていて気になるし、これからもやってみたいですね。ただ、間口を広げるつもりで誰でもわかるように簡単な記事にすると中途半端になってしまう。いまは担当者の感覚に任せて、実験的に自由に遊べる空間になってるんじゃないかな。

安藤 テレビなどでは、パソコンのHソフトや通信での無修正H写真などが誇張されてよく取り上げられましたが、パソコン関係のメディアでは正面きって取り上げられることが少ないんです。裏の面を表に出そうって意識が少なくて、裏の面がまっとうに評価されずに育ってきてる気がします。そこが不思議で、こういう文化は表裏両方があって成熟していくことになると思うんですが。

靏師 一つの文化が生まれるとき、光の部分があれば陰の部分もあって、それがうまく共存していくと文化が成熟していくよね。ビデオと同じように、パソコンもじつはHモノのソフトができて、ハードも売れるというのは常識だけど、メーカー側のクリーンなやり方があってね。向こうもわかっているのに、あえて触れないみたいだし。

安藤 じつはそこが一番面白い部分かもしれないし、裏とか汚い部分も積極的に出していって、煽っていこうと考えているんです。

靏師 本当に面白いものって、遊びだったりHモノだったりするよね。

安藤 いま10代後半の世代から、昔の「ギターを選ぶ感覚」でコンピュータを選ぶ、つまり自己表現の道具としてコンピュータを選ぶ奴が出てきてます。そこでGURUはコンピュータで作った変なもの、わけのわからないものをたくさん見せてやろうと思ってます。それを見て、「じゃ、オレも」と思ってくれる読者がでてきてくれたらいいなと。

靏師 可能性を広げるもんね。一時、漫画文化が成熟するためには、『ガロ』のようなものがあったわけじゃない。ここまで漫画はやれるという一つの表現手段、無限の可能性をあそこで作ったよね。ガロはこの世界にずいぶん寄与したんじゃないかな。いまもちゃんとやってるし。じゃ、GURUはコンピュータ雑誌界の『ガロ』ってことで（笑）。

安藤 ガロだと原稿料払えないってことになっちゃうんで（笑）。これからはアンテナがある人、面白いことやってる裏の世界の人たちが表に出てくるようになってほしいんです。いままでそういう人たちがいなかったから閉じた世界になってたと思えるんです。

編集長対談3番勝負 結果発表!! 今後の予想

『Paso』

Paso創刊号は売れたらしい。ターゲット読者層がウチとは違うが、書店の新しい棚作り〈初心者向けパソコン雑誌コーナー〉でも協力しあいますか。

『MacJapan Bros.』

額に汗して「いかがわしい雑誌作り」に励んできたBros.のようでアル。これからはともにイカれたコンピュータ音痴どもを先導していこうではないか。

『SPA!』

競合誌にはなりようがないが、軽チャーでっちあげの名手・SPA!よ。コンピュータカルチャーの特集をもっとやって、煽ってくれ!!　頼む、お願いだっ!!

勝負といってももちろん勝敗がつくハズもなく、たんなる新参者のごあいさつに終始してしまったかもしれない。/　とりあえずしばらくはGURUをあたたかい目で見守ってくれ!!

SE Books

翔　泳　社　の　本

Apple社から発表されたNewton誕生の軌跡

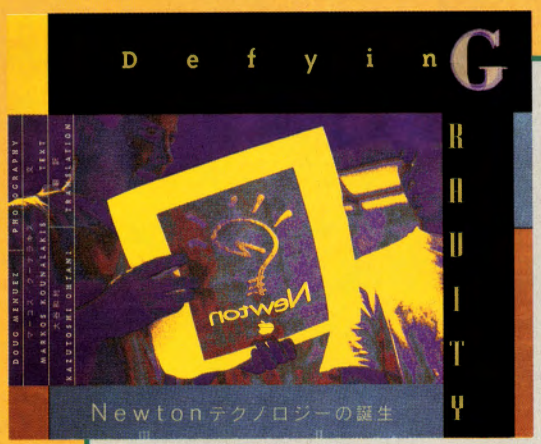
翔泳社が放つ話題騒然のコンピュータビジネス書

【2月下旬発売】

デファイング・グラビティ

The Making of Newton
—Newtonテクノロジーの誕生—

マーコス・コーナラキス　著／ダグ・メニューズ　写真／大谷和利　訳
192ページ　オールカラー　上製本　定価：4,200円



これは、ただひとつの理想を追いかけて、再び革命的なテクノロジーを世に送り出そうとするApple社内の熾烈な競争を描いたインサイドストーリーである。社運を賭けた商品”Newton”のアイデア誕生から製品に結実するまでのプロセスを豊富な写真とともにドラマティックに追っていく。Newtonの奥に潜むテクノロジーの追究とビジネスの冒険。アメリカで最も革命的な企業の人間模様。勝者と敗者がめまぐるしく入れ替わる世界で頂上にふみとどまろうとするものが冒す危険な挑戦。リスクに挑戦することで新次元への脱皮をはかるApple社というひとつの企業像を浮かび上がらせるとともに、20世紀を代表するNewtonテクノロジーの魅力を語る本書は、いま全米でも大きな注目を集めている。

【2月下旬発売】

NOW PRINTING

僕らを変えたコンピュータ

マッキントッシュ物語

スティーブン・レヴィ　著／武舎広幸　訳
定価：1,600円

全米で早くも絶賛！

1984年1月24日、Macintoshが誕生した。それから10年、ぼくたちは変わった。大袈裟ではなく生活様式から思考様式まで変化した。『ハッカー』の著者であり、米国の著名コラムニストでもあるスティーブン・レヴィが、マックの開発時点からの取材やインタビューと自らの体験をオーバーラップさせながら、Macintosh誕生からの10年を渾身の力で描いた力作。

SE SHOEISHA　株式会社 翔泳社　出版事業部販売部
〒107 東京都港区北青山3-10-18 北青山本田ビル
TEL.03-5467-0361

※表示価格は消費税込みです。※全国の書店にてお求めください。

〈資料請求番号083〉

せぶん

RENDEZ - VOUS

写真
荒木経惟

十

文
伴田良輔

Design : IHARA Yasuaki

FIN DE SIÈCLE

冬の蠅

LA MOUCHE D'HIVER

冬の夜、私は彼女を愛撫している。

私たちは三日前に知り合ったばかりで、それからずっとこうして私の部屋で絡みあっている。私は彼女の唇と性器と手に何度も何度も包み込まれ、夥しい量の精液を放出した。しかし彼女のほうといえば、何かにせき止められたかのように、どうしても最後の痙攣がおとずれない。今、私は彼女が私に与えてくれた快感とつりあう快感を味わってほしいと願い、ひたすら指を動かしているのだ。

「指でいかせて」と言ったのは彼女だった。「指が好きなの」と彼女は私の手を導き、どの指がどこに置かれるべきかを指示した。今、私の中指は繰り返し深く彼女のなかに潜って潤いを捨い、その収穫を人さし指の方へと運んでいる。人さし指は敏感な突起をめぐってあわただしい動きを続けている。そして親指は彼女の茂みに密着し、やわらかく押し返されるような弾力を感じている。彼女はすぐそこに近づきながら、追いかけようとするとまた遠ざかってしまう高まりを、懸命に引き寄せようとしている。

部屋の中は真っ暗なのだが、私の脳裏には、くっきりと指がたどる部分が見えている。微妙な陰影を帯びた襞や褶曲、山脈や谷や沼や砂州が、色彩ともどもくっきりと脳裏に映像を結んでいる。じかに彼女のその部分をまじまじと覗き込んだことがないにかかわらず、私の指がなぞっていくたびに、なぞられた場所がまるで内視鏡の拡大映像のように見えるのだ。

しかし彼女の心の中は何も見えない。彼女の息は荒くなったり、静かになったりの不確かなせめぎ合いを繰り返している。その繰り返しと、指がたどる場所との関連で、どの動きを彼女が望んでいるかはわかる。それ以外は見えない。彼女の心の中が見えないということは、指先で性器がありありと見えるということと同様に、不思議なことだと思う。心には指で触れることができない。彼女の心臓、彼女の胃、彼女の十二指腸、彼女の肝臓、彼女の虫垂突起、彼女の直腸、そうしたものには今、彼女の腹をメスで裂いてしまえばこの指で触れることが出来る。完全な暗闇の中でも、指で触れさえすればその形を脳裏のスクリーンに投影することが出来るだろう。彼女の内臓は内側にしまいこまれているが、今私が触れている性器と本質的には変わらない表面を持っている。

しかし心には表面がない。

表面のないものに、指で触れることは出来ない。見えないものとは表面のないもののことなのだ。深さや浅さは、表面のないものにとって関係のないことだ。もし、心が脳の働きそのものなのだとすれば、彼女の頭を叩き割って柔らかい脳を取り出せばいい。そしてその表面に指を這わせるのだ。それが彼女の心の表皮であり、表面だ。

いや、そうじゃない。心は脳ではないのだ。今彼女は懸命にオルガズムを求めている。彼女の心が、たしかなある一点に向かっている。オルガズムの引力によって、彼女の心が闇の中で表皮を持ちはじめている。私はさらに指先に全身全霊をこめる。指で彼女の心のありかを探す。

「ああ、いい」

彼女はとうとう声を漏らした。

「いい？」

私は、これ以上ないほど陳腐なセリフを口に出す。しかし、このような場面でこれ以外に何かセリフがあるだろうか。

「ああ、いく……」

自分を勇気づけるように彼女は言った。

私は指の動きをさらに続ける。

中指を沼の中から引き出し、アヌスの方へ素早く滑らせてから再び元の深みへと戻り、人さし指と中指でザラザラした膣の内壁を挟み込むように押しつける。それを果てしなく繰り返す。

「うーん、ああ、ああ」

突然彼女は呻き、体をのけぞらせながら私の手ごと、思い切り両足を締めつけた。

十秒ほど静寂があった。

彼女はいったのだ。彼女の股間に片手をすっぽりのみこまれた私は、まるで等身大の人形を操る指人形使いのように見えたことだろう。ひくひくと痙攣を繰り返している彼女の内部をまだ指先に感じていた。そして彼女の内から発する光によって照らし出された闇の深さを、そして彼女の心の形を、探っていた。

どれくらいの時間がたったのか、ふと気づくと、彼女の股間に手を差し入れたままの姿勢でベッドにうつぶせになっていた。カーテンから朝の光が差し込んでいる。彼女は安らかに寝息をたてている。ベッドサイドの時計の針は午前六時を指している。熱いシャワーを浴びたかった。指を彼女の中から引き抜こうとしたが、何かひっかかるような感じがあって抜けない。ぐいぐいと逆に中にひきこまれそうな気さえする。彼女におおいかぶさるようにして一気に力をこめると、ようやくズルンと抜けた。

指の先端に、彼女の内臓がつながっていた。驚いて後ずさりすると、それはズルズルと切れることなくさらに出てきた。動転してベッドから転げ落ちたその瞬間、スポっと彼女の内臓がまるごと股間から抜け出て私の眼の前に落ちて来た。ポロン、と最後に巻き貝のような眼球が二つ、神経がつながったまま転がり落ちてきた。その眼は私を見ていた。泣いているようにも、笑っているようにも、見えた。私は体が凍りついて、床にへたり込んだまま動けなかった。

どこからか、鼻のいい冬の蠅が飛んで来て、私たちの上空をぐるっと一回りしたあと彼女の眼球のひとつにとまった。そいつは前脚を好色そうにすり合わせ、生涯一度の幸運な獲物を、味わいつくそうとしているようだった。

南伸坊の
Shimbo Minami's
Fake School

祝・開校！
第一講
フェイク・スクール

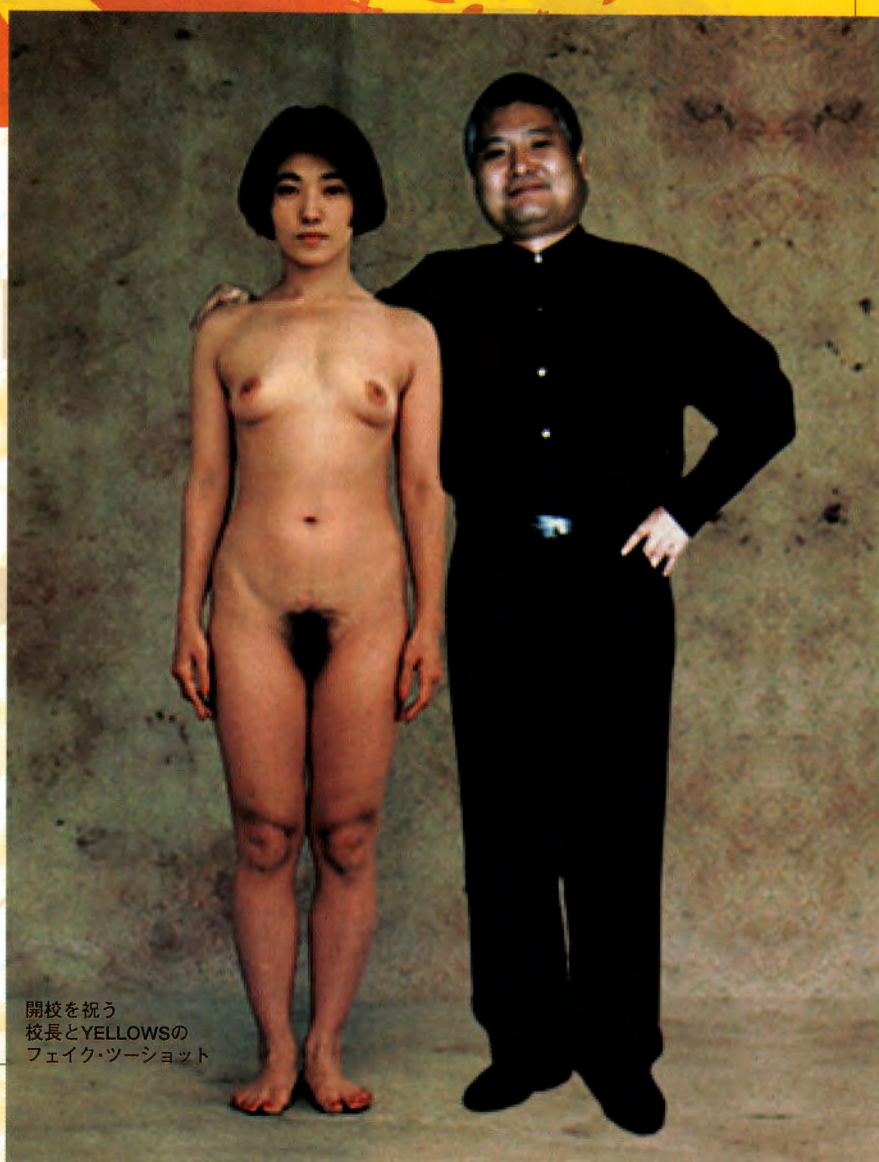
校長訓辞

エー、このオー、たびイーは、アー、エー、フェイク、ウー、スク、ウー、ウー、ルを、オー、開校のはこびと、オー、なりましたのは、まことに、オメデタイ。

オメデタイということは、大変いいことでありまして、私はオメデタイのが好きだ。で、ありますからして、本校の校風というものは、今後、すべからく、オメデタイと、オー、いうことで、一路まい進をしていく、覚悟であります。方々、覚悟めされ。

司会「もしもし、校長、あの、この企画は、コンピュータを使って、フェイクというものについて考えるという企画ですので、そのことに少しふれていただかないと」

エー、ということでありますからして、今こちらの方が言われたこと、諸君にも聞こえておると思いますが、そういうことであります。どうかひとつ、そういうことで、なにしていただきたいと、切に思う次第でありまして、はなはだ簡単ではございますが、アー、校長のアイサツ……うーということに、いたします。オワリ！



開校を祝う
校長とYELLOWSの
フェイク・ツーショット

Design : INOUE DESIGN

YELLOWSのインデックス画面について考える

今月の講師 太田孝幸

Text & Graphics : OTA Takayuki

みなさん、おはようございます。フェイク・スクールは一応学校ということになっています。で、第1回目です。ですので今回はガイダンスだけで終わりにしたいところなのですが、そうもいかないらしいのでさっそく始めることにいたします。

昨今はマルチメディアの時代などと騒がれていて、CD-ROMという新しいパッケージメディアが注目されております。この分野ではアメリカが進んでいるようで、それはタイトル数を見ても明らかです。内容に関しても、日本は「これから頑張ろう！」といったところだと思います。

そんな状況の中、国内版で唯一気を吐いているのが『YELLOWS』です。

『YELLOWS』は、某出版社が発売を見合わせたヌード写真集を、まるごとCD-ROMに納め昨年2月に発売となったものです。

このCD-ROMを見て、まず初めに新鮮な感動を覚えるのがインデックス画面だと思います。そこにはたくさんの女性のヌードがズラリと並んでいる。13インチモニタの中とはいえ、それは壮観であります。

そしてヌードの一つひとつをクリックすることで、その女性の別カットの観賞やプロフィール情報の閲覧ができるようになっています。

つまりこのCD-ROMでは、ヌード写真がアイコンとなり、書籍でいうところの目次や索引の役割を果たしているわけです。こういったインターフェースはCD-ROMならではの世界ですが、その部分をちゃんと作り込んでいるという意味でも『YELLOWS』は美味しいCD-ROMと言えましょう。

売れ行きも好調ということですが、昨年秋には早くも『YELLOWS 2.0』がリリースされました。ということで、記念すべき第1回目の教材は『YELLOWS 2.0』なのであります。

ガイダンス 著作権と性器には気をつけよう！

ここでワタクシ司会こと編集担当より、本校における注意事項を申し上げます。

当「フェイク・スクール」は、

1. 面白い
2. インパクトが強い
3. ばかばかしい
4. わかりやすい
5. オメデタイ

の**5か条**を教育方針として掲げております。

生徒諸君もこの5か条をしっかりと会得していただきたいと思う次第ではありますが、なにぶんオオヤケに開かれた校風をモットーとしておりますゆえ、いくらなんでも**「ナニをやってもよい」**というわけにはまいりません。

最初は**「著作権」**の問題であります。本校では教育内容の性格上、すでに他人が作品として発表した画像などを加工することが非常に多くなると予想されます。このような作業は生徒諸君個々人の研究、および楽しみとして行う分には何の問題もありません。しかし、その成果を誌上で公開する際には、オリジナル作品の著作権をもつ人に**許可**をもらわなくてはなりません。生徒諸君の投稿も同じでありますから、ヒトサマの作品を引用したり、加工したりした場合にはきちんとその出典を明らかにしていただきたい。生徒諸君がこの約束を守らず社会に迷惑をおよぼす事態が生じたとしても本校はその**責任を負いかねる**ので、各々自覚をもって行動するように。

次に**「性器」**の取り扱いであります。

陰毛、および性器の公衆における露出については近年日本もずいぶん**サバケた国**になってまいりましたが、それでもまだ人前で堂々と性器をアラワにすることはイケナイと考えられております。したがって、作品の中に性器、とくに**女性器**がアラワになってしまう場合については、細心の注意をもって隠すなり**ゴマカス**なり、生徒諸君おのおの知恵を絞ってナントカしていただきたい。

なお本校では、性器にとどまらず「イケナイもの」の**隠し方**、見せ方も積極的に評価する所存でありますので、この点でとくに**優秀な成績**を収めた生徒については**特別に表彰**し、その**栄誉**を讃えます。

というわけで、今述べた2点を十分肝に銘じ、各自受講、投稿に励むように。以上！

今月の教材『YELLOWS 2.0』
（発売：デジタローグ、定価8,800円）

© Akira Gomi, DIGITALOGUE

おことわり　本校の教育内容は、すべて本校独自の視点に基づいたものです。悪しからずご了承ください。

YELLOWS 2.0のインデックスはぜ〜んぶ「顔」なのである。

『YELLOWS 2.0』も最初のバージョンと同様に、［MOVIE］と［INDEX］の2通りの鑑賞方法が選べるようになっていますが、『〜2.0』では［INDEX］に改良が施されています。［INDEX］は［FACE INDEX］と［DATA INDEX］の2種類になりました。［FACE INDEX］は、文字通り女性の顔が閲覧用のアイコンになっています（写真1）。

任意の顔をクリックすると、選ばれた女性の洋服姿、顔のアップ、正面ヌード、左向きヌード、後ろ向きヌード、右向きヌード、後ろ向きヌードのアップ、正面ヌードのアップの8種類のカットが鑑賞できるようになっています。顔を選んでからその女性のいろいろを探るというのは、まるで風俗店の「顔見せあり」のようであります。

一方の［DATA INDEX］では、［AGE］［BLOOD TYPE］［HEIGHT］［BUST］［WAIST］［HIP］の6通りの属性から女性を選ぶことができます。まず［BUST］を選択してみると、［70-75cm］［76-80cm］［81-85cm］［86-90cm］［91cm or more］というようにさらに選択肢が表示されます。

とりあえず［81-85cm］を選んでみますと、この条件に該当する39人の女性が新たなインデックスとして用意されます。これによって、『〜2.0』にはバストが81-85cmの女性が39人収録されているということがわかります。

でも、このINDEXで表示されるアイコンはそれぞれの女性の顔なんですね。［FACE INDEX］と同じ写真データがINDEXの条件で分類されて再表示されるというわけです。

私は写真2のようなINDEXを期待していたので、ちょっと残念でした。［BUST］で検索したのなら、やはりその形状や肌合いを一覧で確認してみたいものです。また、他の［DATA INDEX］のいずれにおいても、［BUST］と同様に顔がアイコン表示されるようになっています。どれも数値等のスペックで分類され、顔が一覧表示されるというわけです。『〜2.0』では、いろいろと検討した結果としてこのようなインターフェースに落ち着いたのだと思いますが、スペック及び顔という属性が偏重されているように感じました。

写真1　『YELLOWS 2.0』のFACE INDEX

写真2　バストのFAKE INDEX

写真3　陰毛のFAKE INDEX

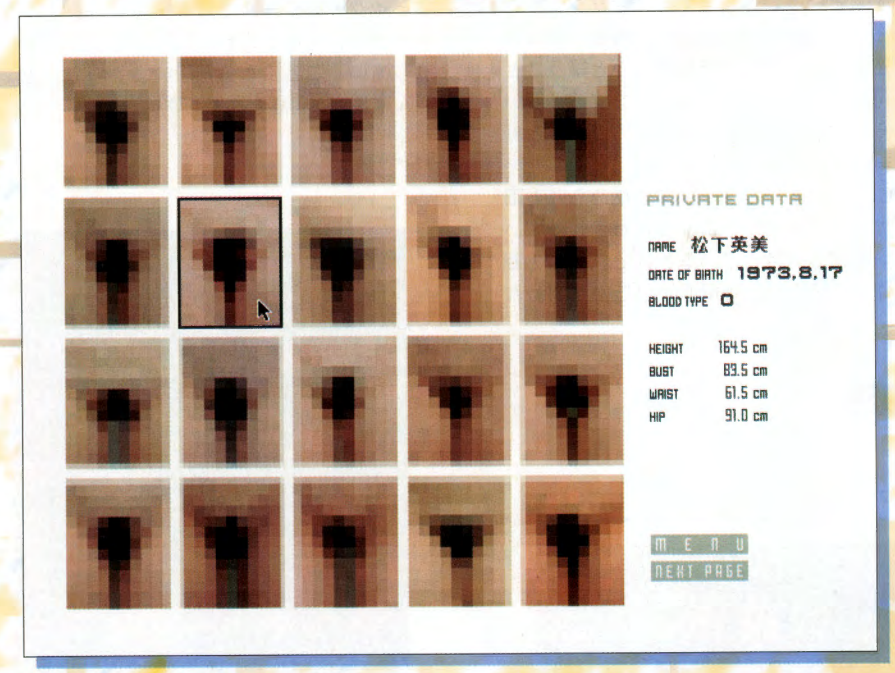


写真4　陰毛にモザイクがかかった場合のFAKE INDEX。これではINDEXの意味を成さない

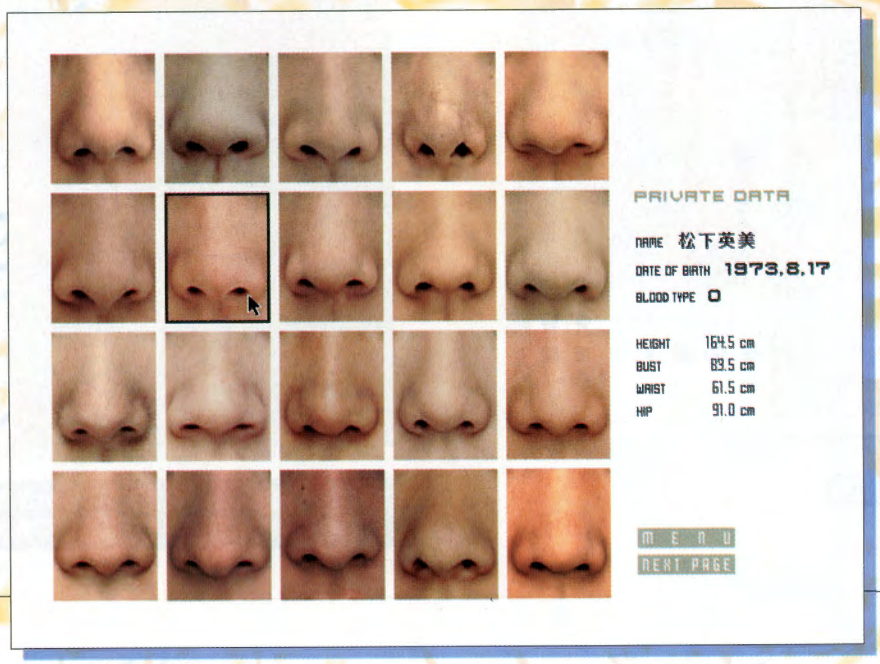


写真5　鼻のFAKE INDEX。世の中には鼻に惹かれて異性に興味を抱く人も少なくない

いろいろなインデックスを作ってみる。

南校長は、『YELLOWS 2.0』は「100人斬りの学術書」である、とそのライナーノーツに書いております。これは、単に女性が脱いでいるだけでなく、100人もの陰毛があらわにされていることを評しての言葉だと私は思います。

つい最近まで、陰毛の写っているヌードは1枚でも大変貴重なシロモノでした。『YELLOWS』及び『～2.0』では、そんなシロモノが各々100人分も収録されているわけです。多くの人は、このような陰毛のインフレーションに驚いて『YELLOWS』を買いに走ったのだと私は推測しております。ですので、INDEXに［UNDER HAIR］があれば数倍インタラクティビティーが向上するように思うのです（写真3）。

おそらく未来の風俗店にはマルチメディアデバイスが設置されるようになり、スタッフデータを管理する上で『YELLOWS』シリーズが格好のお手本になるのではないでしょうか。スポーツ新聞に「顔・バスト・陰毛見せあり」というような広告が掲載される時代は、もう間近なのかもしれません。

写真6　修正・変形を施した101人目のYELLOWS

101人目のYELLOWSについて考える。

写真6を見てください。この女性のヌードは『YELLOWS 2.0』に収録されているものです、……というと半分はウソになってしまいます。このヌードは、『～2.0』に納められた1枚の写真に修正・変形を加えたものなのです。つまりこれは現実には存在しない女性の写真であり、私のデスクトップ上における101人目のYELLOWSであります。

Photoshopだとこのようなことが簡単にできてしまいます。どちらがオリジナルかが見分けがつかないレベルでの加工が可能です。ということはですね、オリジナルと思って見ているYELLOWSたちも、実は作り込まれた人体なのではないかと疑うことも可能なのです（そんなことをするくらいならば、普通に写真を撮った方が手っとり早いのはもちろんですけれど）。

CD-ROMというメディアに納められた画像は、ユーザーにいじくりまわされやすいという宿命を持っているわけで、そのことを作り手がいかに理解しているかが問われるようにもなるだろうと、このようにフェイク・スクールでは考える次第です。マルチメディアの時代では、オリジナルか否か、フェイクか否かが混沌としてしまうのかもしれず、その混沌を思う存分楽しむべきなのかもしれません。

まあ、先のことはわかりませんけども、フェイク・スクールでは今後もこんなようなテーマに焦点を合わせたりはぐらかせたりしていくことになると思いますので、皆さん末長くお付き合いください。

校長作品

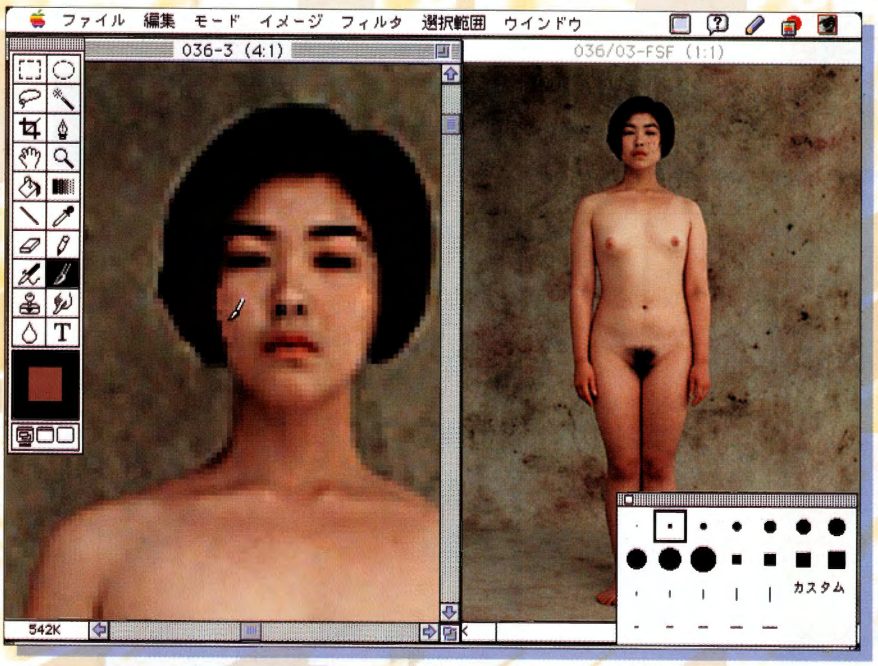


写真7　Photoshopで写真6の加工を行っているところ

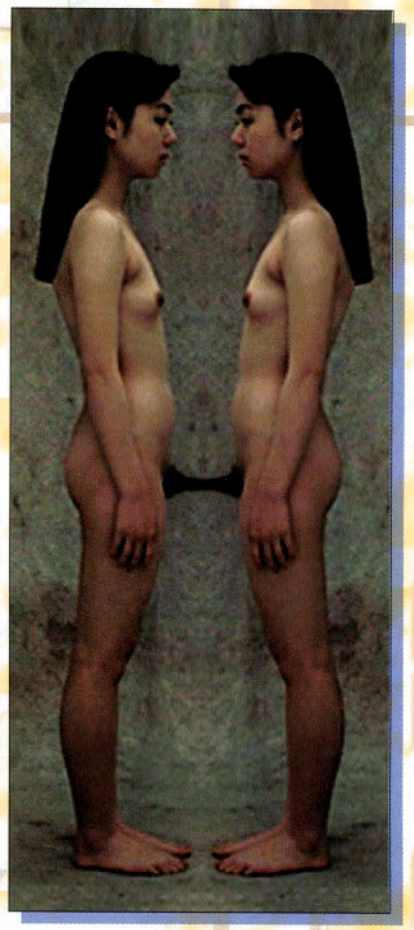


写真8　陰毛が結ぶシンメトリーの世界
現実世界ではマレな光景である

生徒の作品

南校長、イキナリ怒る！

さて、創刊号からさっそく投稿が届いておりますので紹介しましょう。名誉読者である東京都の成澤浩一さん（会社員）の作品、タイトルは『tiba kao』（上）と『千葉の変化』（下）です。

――千葉真一を素材に使ったのは、なかなかよい着眼点だと思うんですが。

校長「どういうつもりでこの変形をしたかったのかねえ。まあ、パッと見て力強い感じはあるけども、それはもともとの写真にあったものだからね。だからどうした、っていう」

――インパクトが強くて変じゃないですか。

校長「確かに、変な形になって笑えるっていうことかもしれないけど、それだと遊園地に変形するミラーがあるじゃないですか、それと同じだから。変形したことによって何か新しくさ、方向性がほしいよね」

――方向性、ですか……。

校長「たとえば、千葉真一をモーフィングじゃなくて、いろいろな変形をすることでジャイアント馬場にしてみるとかさ。何の機能を使ったかっていうのは、知ってる人はわかるわけでしょ。この作品だと、『それはできるよ』って言われちゃうと思うんだよね。機能を使うことで何か新しい価値を付加しないと、ダメだと。私は思う次第であります」

――なるほど。他にはどんな方向性があるでしょうか？

校長「マンガに近くするとかね。普通の女の子の顔を取り込んで、それを少女マンガみたいに直してみる。少女マンガって言ってもいろいろあるけど、たとえばごく一般的な少女マンガのプロポーションに現実の人間を近づけていく。それで『こういう人は本当にいる！』という感じで写真を作っちゃうとかね。それが『フェイク』ってもんですから。変形を加えれば変形はできますよ。できても別に面白くない。だから、それを利用して何かしないとダメですね」

――変で面白い、だけではダメですか。

校長「何かできると思うと、面白いと思うんだよね。最初は。だけど、それを利用して『笑いを取る』のはなかなか難しい。『まさかこんなふうに使うとは思わなかった』みたいなことをやってくれたほうが、面白いですよね。いかにも機械でやったなとわかっちゃうと、あんまり面白くない。成澤君、面白くないぞ！　こんなことでは私は喜ばない！　こんなことでは閉校するかもしれないぞ！」

いやはや、１回目からいきなり厳しいオイカリをいただいてしまいましたが、これにこりずにみなさんも南校長を唸らせる作品を送ってください。お待ちしてます。

掲示板

●本校の教科書である南校長著『笑う写真』が、ちくま文庫から発売されている（定価780円）。次回の講義はこの『笑う写真』をもとに行うので、生徒諸君はよく自習しておくように。

●本校では生徒諸君の投稿を大々的に受け付けている。講義の感想や意見、南校長・太田講師へのおたより、諸君の研究発表などをどしどし送ってもらいたい。「ガイダンス」に示した教育方針に適っていれば何でもOKである。採用分には記念品を進呈。

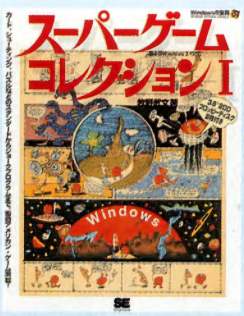
●あて先

〒107　東京都港区北青山3-10-18　北青山本田ビル
翔泳社　GURU編集部
「フェイク・スクール」係
NIFTY-Serve：LDB00443

ではまた次号！

笑えるものから役に立つものまでWindowsプログラム満載

Windowsの宝箱シリーズ　3.5インチフロッピーディスク付き



スーパーゲームコレクション I

牧野武文　著　　B5変型ケース入り 160ページ

3.5インチ2DD FD2枚付き　日本語Windows3.1対応

定価2,800円

カード、シューティング、パズルなどのスタンダードからジョークプログラムまで、面白アメリカン・ゲーム満載！

アメリカのパソコン通信ネットワークを中心に流通している、Windows用ゲームプログラムコレクション。シューティングゲーム・カード・パズルなどのスタンダードから少しナンセンスなジョークプログラムまで、バラエティに富んだゲーム21本を収録。

スーパーゲームコレクション II

動かしてみるゲーム進化論

牧野武文　著　　B5変型ケース入り 160ページ

3.5インチ2DD FD2枚付き　日本語Windows3.1対応

定価2,800円

ブロック崩し、テトリス風、倉庫番風、シュミレーション、スタートレックなどなど。ゲームの歴史を遊べる19本！

スペースインベーダー、テトリスなど、ゲームセンターでもファミコンでも流行したゲームは、さまざまに応用されつつ進化している。アメリカのパソコン通信ネットワークで流通しているゲームの中から、ゲーム史の記念碑的ゲームを集めて解説するとともに、添付ディスクのゲームプログラムでその歴史が体験できる。

スーパーデスクトップコレクション I

酒井法雄・若田部直・広野忠敏　共著

B5変型ケース入り　160ページ

3.5インチ2DD FD2枚付き　日本語Windows3.1対応

定価2,800円

パソコン通信では手に入らないオリジナルプログラム15本! マルチメディアにも対応したファイル操作ツールなど、あれば便利なものばかり。

Windows3.1のデスクトップと呼ばれる便利なユーティリティ15本を収録。アプリケーションの実行を簡単にするランチャーや、画像データ・音声データ等マルチメディアにも対応したファイル操作ツール、時報がなったり、メモが書けたりするちょっと便利なツールを集めました。おまけとして、オリジナルのスクリーンセーバーも収録。

スーパー傑（マルケツ）コレクション I

ジャット・ロビンス　著／藤本照幸　訳　　B5変型ケース入り 208ページ

3.5インチ2DD FD2枚付き　日本語Windows3.0&3.1対応

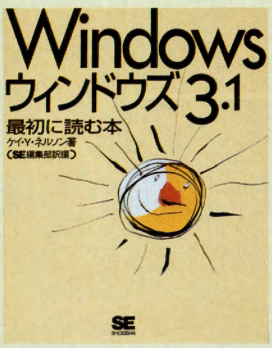
定価2,800円

奇想天外・摩訶不思議・楽しく便利なプログラムが盛りだくさん！　傑作フリーウェア／シェアウェア59本を収録。

ゴキブリを這いまわらせたり、ウィンドウにヒビを入れたり、特別な意味はないけれども不思議で笑えるプログラムを満載。かと思えば、CPUのメモリの状況を教えてくれたりするユーティリティや楽しくてやめられないゲームなど、役に立つ（？）ものも盛りだくさん。

よくわかる。すぐわかる。Windows関連の入門書。

最初に読む本シリーズ

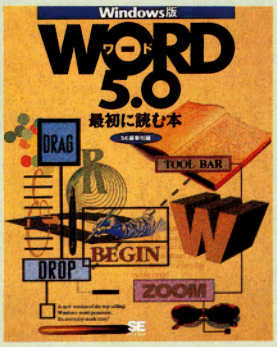


Windows3.1 最初に読む本

ケイ・Y・ネルソン　著
SE編集部　訳編
B5変型判 226ページ
定価1,500円

最低限の努力でWindows3.1を使いこなす！

はじめてWindowsを使う人、これから使ってみようと考えている人のための入門書。分厚いマニュアルを読まなくてもすぐにWindowsが使えるように、必要な情報だけをコンパクトに要約。基礎の基礎から、自分専用のWindowsを作るまで、ひととおりのことがわかるようにやさしく解説。

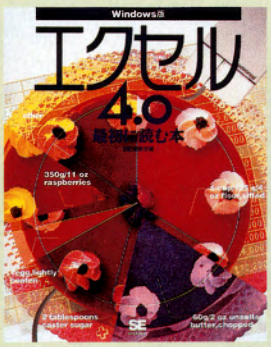


Word 5.0 最初に読む本

SE編集部　編
B5変型判 256ページ
定価1,500円

Windows定番ワープロソフトWord 5.0にチャレンジ！

はじめてWordを使うユーザのための入門書。基本的な操作から、文字の入力、書式の設定、グラフィックの貼り込み、表の作成、文書の印刷まで、Wordの操作をひととおりわかりやすく解説。Word5.0は単なるワープロとは呼べないほど機能がパワーアップし、本格的なDTPソフトも顔負けのWindows対応アプリケーションです。



Excel 4.0 最初に読む本

SE編集部　編
B5変型判 256ページ
定価2,000円

表計算ソフトExcel 4.0をやさしく解説。マニュアルを読む前に読んでください。

はじめてExcelを使うユーザのための入門書。Excelの基本操作からワークシートの作成、印刷まで、図を豊富に取り入れて解説し、見ながら操作して基本を覚えられるようになっています。ちょっと難しい関数も実例をあげて説明していますから、初心者でも簡単に使えます。バージョンアップユーザにも最適な入門書。

翔　泳　社　の　本

SE Books

※定価はすべて消費税込みです。※翔泳社の本は全国どの書店でもお求めになれます。※図書目録をご希望の方は、官製はがきでお申し込みください。

SE SHOEISHA
株式会社 翔泳社　出版事業部販売部
〒107 東京都港区北青山3-10-18 北青山本田ビル
TEL.03-5467-0361
〈資料請求番号095〉

4

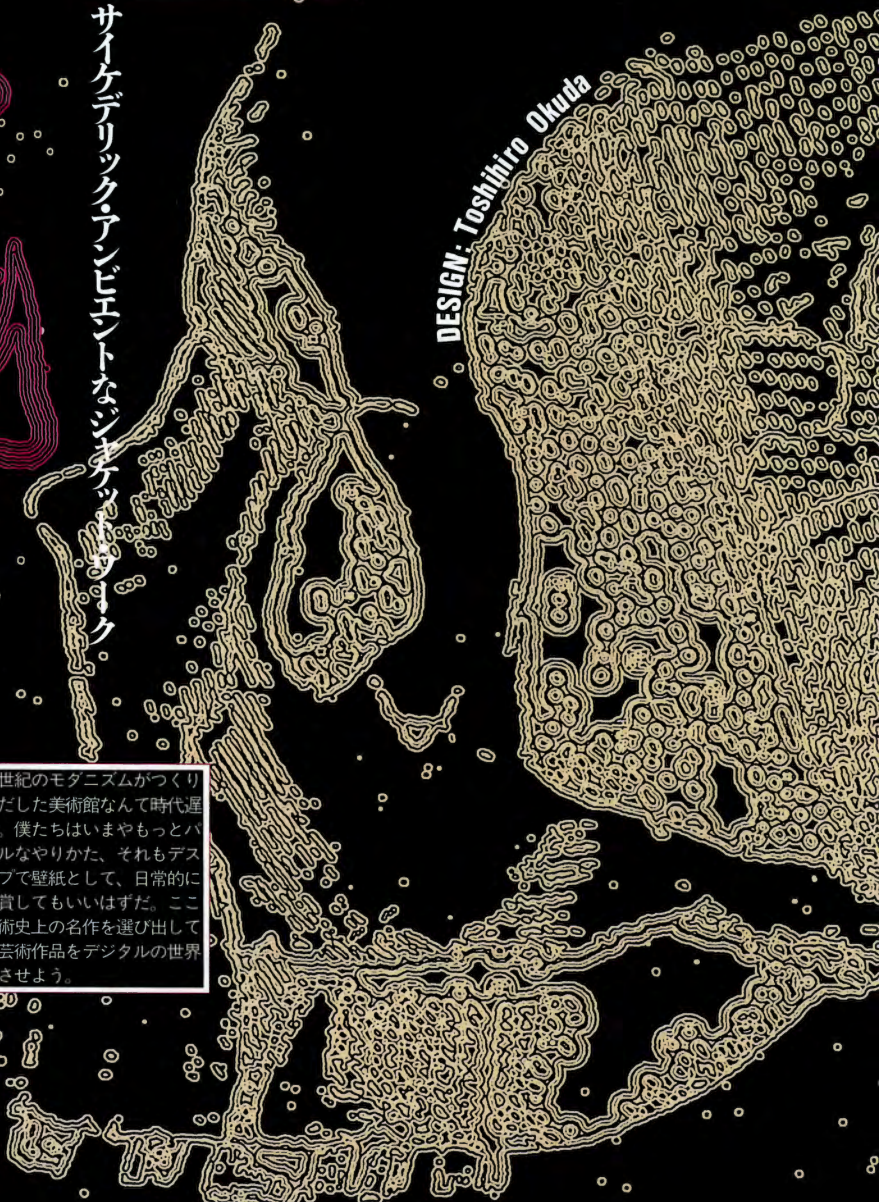
『スター・トレック』がなぜモテる

'60年代後半のテレビシリーズ『スター・トレック』のスクリーンセーバの人気が高い。カーク船長やミスタースポックがぎこちなく動く姿がほほえましい。しかし『スタトレ』は、人種問題などを示唆している作品でもある。『スタトレ』が20年以上も熱狂的なファンを持つ秘密を探る。

3

サイケデリック・アンビエントなジャケットデザイン。

12インチのレコードから5インチのCDへと、ジャケット・ワークは移行してしまった。そのあまりにも縮小された世界はどこか贋物的であり、物足りない。そんな状況のなかで、あくまでもヴィジュアルとしての衝撃を与えてくれる作品群。せめてモニタサイズで Let's make WALL PAPER.



1

あぷれぽっぷろーまんす

とってもヌーディーでキューティーなプライベートコレクションをヤケのヤンパチでつくっちゃえ。ゴーゴーでガールガールなバーレスクをパソコン画面にピンナップしてみた。切り抜きやコピー&ペースト機能をフル活動させてあそんでちょーだいね。そして、飽きたら捨てましょう。

2

「芸術の」電子移民計画

19世紀のモダニズムがつくりだした美術館なんて時代遅れだね。僕たちはいまやもっとパーソナルなやりかた、それもデスクトップで壁紙として、日常的に美術鑑賞してもいいはずだ。ここでは美術史上の名作を選び出してみた。芸術作品をデジタルの世界へ移民させよう。

思想するデスクトップ

パソコンの画面を彩る壁紙・アイコン・スクリーンセーバ。もっとも身近なアートたちを、これら「デスクトップ」を自分だけのものに変えて、パソコンにセンスとユーモアを与えます。趣味に徹した「デスクトップ」を探してみる。そして、ないなら自分で作ってしまおう。

7 思想する壁紙・サイケなスクリーンセーバの作り方

レコードやCD、本などの個人コレクションを画像データとして取り込み、超個人的な壁紙やアイコン、スクリーンセーバを作りたい。デジタル時代のコレクター必修の新ファイル法、フォトCDなどの新しい画像取り込みなどの最低ノウハウを解説する、マニア必見のページ。

壁紙＝WindowsやMacの画面で、地となる部分。ふつうは単色だが、絵や模様に変えることができる。
アイコン＝プログラムなどの内容を絵で表した小さなボックス。マウスでクリックすると実行される。
スクリーンセーバ＝パソコンを一定時間操作しないと、自動的にアニメーションを表示するしくみ。モニタの焼き付きを防止する。

6 思想する壁紙 サイケなスクリーンセーバ

現代思想を語る時必ず話題に登るニーチェ。『狂気の歴史』の著者として名をあげた構造学者フーコー。フェリックス・ガタリ、エルムント・フッサール、オスワルト・シュペングラーなど、6人の巨人が壁紙やアイコンとなって蘇る。ニーチェ・アイコンで立ち上がるプログラムとは。

5 F1を机上で満喫する

パソコン通信を介して無料で手に入れることのできるフリーソフトウェアには、市販のものに負けない力作も多い。そのなかにもスクリーンセーバはあった。F1日本グランプリを再現する『SHUTF1』は、F1のムードを手軽に楽しめるソフト。作者に、スクリーンセーバを作る秘訣を聞く。

お壁紙かい、よく来たねえ。まあそこへ座りなさい。どうしたい今日は？なにィ、シンソーがしたいだと？出し抜けにシンソーたあ全体オメエどういう了見なんとシーソーじゃ通落になりませんだと？一発くらわす前に味噌汁でツラ洗って出直してこい！なんだ逃げちまいやがった。意気地のない壁紙だよ。

[文]パープラー蛇根田
text Pāhpulā Janneta

[図版協力]
Babs Johnson collection

んでえ？シソーがしたきゃあ公園行って、そ　　こらのガキと遊んできゃあがれ、えェ？公園には牛乗りっきゃいないだ？シイさ
あの野郎は、おおい、忘れもんだ、シソーだ　　シソー、オメエの大事なシソーを忘れてるぜェ、と、リオゲネスは言った。

いいねェ、この走りっぷり。熱暴走だろうが水疱瘡だろうが構うもんかい。アクセルはやっぱりブルンブルンきゃあがるぜ。なにィ。アクセルじゃなくって？アクセルレターですぅ？アクセララター？

諸君、チミたち。これ。聞きなさい娘っこよ。たまには店頭販売員の身にもなってみろよ。世の中なんてものはスミレの花散る頃に明石のフグほど甘く、こ、こら待て。オラも連れてって。オーイ！

ろーま・すん

〈前号までのあらすじ〉

……

……

……

……ん？

[最後の晩餐] ●ダ・ヴィンチ
キリストが十二使徒を集めてのディナー
のシーンがなぜこんな横長のテーブルに一列並びで描かれたのだろうか。向かい合わせの
ほうが現実的なのに「家族ゲーム」のように演出されている。モニター上では「バーバム・インターナショナル」のラウンドテーブルの画面にもそっくり。

電子民話

ズームアップやトリミングしだいでこんなにも作品のイメージが変わる！ どうやら「ET」のヴィジュアル・イメージの源泉は
この作品にまちがいない。指先と指先が触れる瞬間、
コミュニケーションがなりたち、万物が創造されるというミラクル。それをぼくらは今日的な
インターフェースの問題として受けとめるべし。

[アダムの創造] ●ミケランジェロ

こんなクソアナログな作品をデジタル化してあげるなんて・・・。でもこうしてみるとポロック
の絵はそもそも絵の具をたらしては重ねながら描いたわけだから、マックで言えば「シェイプス」
とか「シュレッディド・クリスタル」といった色や形がどんどん重なっていくアフターダーク・
ソフトと同じプロセスをもつことを発見。

[エコー第25番]
●ポロック

[文]ドクター・ビースティー
Text:Dr. BeasTy

美術史上の名画の数かずを画像データとして取り込んでみよう。そんなのたんなる絵画のデータベース化じゃん、だって？ノーノー。これは美術史の光学的かつ電子的なウルトラ大変換なのだ。それまでは絵の具の盛られたキャンヴァス上での反射光によるスペクトルにすぎなかった色と形が、デジタルデータとして回路を走り、ディスプレイ上で光の三原色による発光体となる……これは芸術というアナログ的な人類の営みを、強引にも0と1で割り切れるものにしてしまおうという美神ミューズへの反逆だ。ぼくたちはあらゆる芸術家たちの作品を、美術館からデジタルの世界へ移民させる。アート版ノアの箱舟プロジェクト。来たるべき人類の宇宙移民の際には、オリジナルのほうは重量と容積の制限があってこの地上に捨てていくしかない。そしてデータ化された美意識は宇宙にまかれる種として積載される。そう、本当のところ芸術とはもともとこうやって地球に運ばれてきたウィルスだったのかもしれない。

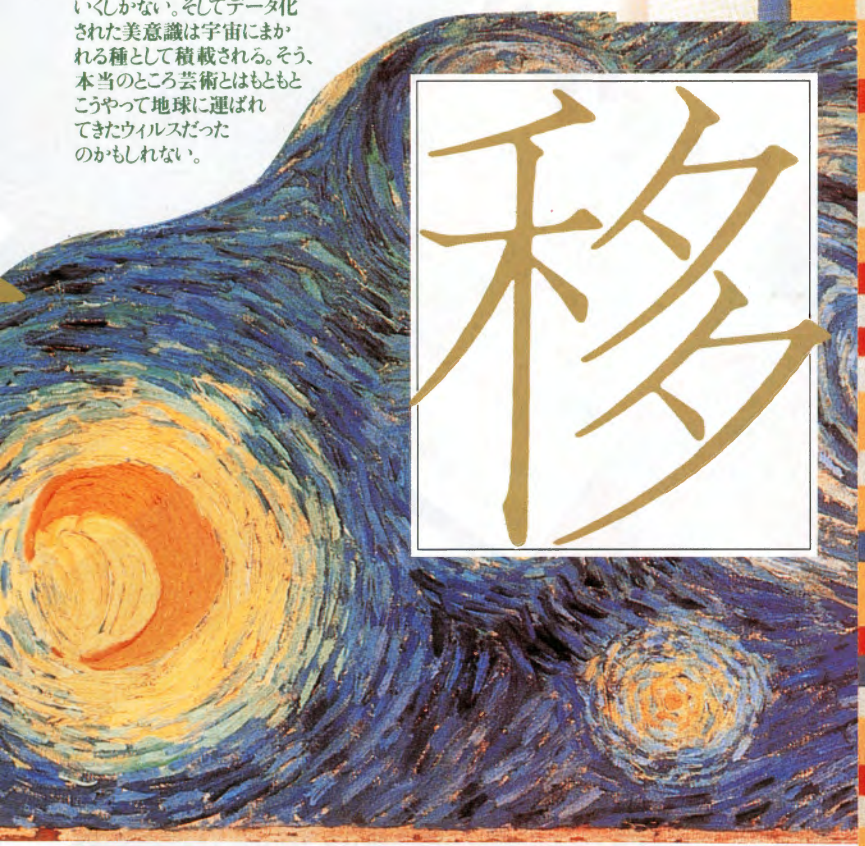
[ラスコー洞窟画]

この人類最古の絵画は「狩猟の豊饒を祈って描かれた」そうだが、ホントは雨の日に洞窟の中でなにもすることがなく「あ〜腹へった」と食べたいものを描いただけかもしれない。美術の起源なんて案外そんなものだ。そして、それがサルをヒトに変えた力なんじゃないだろうか。

[ブロードウェイ・ブギウギ]
●モンドリアン

純粋抽象絵画の父モンドリアンをぼくらは「人間モザイク処理野郎」と呼ぼう。「自然界からむだな要素をそぎ落として純粋にしていくと、最後に水平垂直のラインと三原色が残る」だなんて、あらゆるデジタルCGはモンドリアンの理論の延長線上にあると言ってもいい。

移



[星月夜] ●ゴッホ

女にフラれて自分の耳を切り落としたゴッホは現代ならばまちがいなくハードコア系。あのサイケな画風でドラッグやってなかったとは言わせないよ。とくに絵の具がグリングリンに厚塗りされた部分を原寸大でスキャンしてみよう。トッド・ラングレンのスクリーンセーバの名作「フローフェイザー」とかなり似てるんじゃない？

初のポップ・アートとして歴史に残る'57年の作品。この20世紀後半最高のカルトを持たずして宇宙移民なんかできやしないね。

[いったいなにがこれほどまでに今日の私たちの生活を変え魅力あるものにしているのか] ●リチャード・ハミルトン

画

[グランドジャッド島の日曜日の午後] ●スーラ

印象派は百年前のハイテク画家集団だった。新発売のチューブ絵の具をもってアトリエを飛び出しピクニックに出かけ、眼球を研究して「色彩は網膜に映る光だ」と点描画を開発した。クローズアップするとよくわかるけれど、これって世界初のドット絵だよね。

サイケデリック・アンビエントなジャケットワーク

4ADのグラフィック・ワークや、ネヴィル・ブロディのタイポと電子音楽など、ヴィジュアルと音楽の幸福な出会いが一つの潮流ともいえる世界観を形成することがある。現在の最新潮流では西海岸

WALL PAPER

1 THE DEFINITIVE AMBIENT COLLECTION
PETE NAMLOOK

現在のサイケデリック・アンビエントの潮流の一つを形成しているブラックフルトのライジング・ハイ。ビート・テムロックはその代表的アーティストの一人である。ドイツ産のアンビエント・ミュージックはジ・オーブなどにくらべてはるかに深く、重い。ジャーマン・ロックが結果的により ディープなサイケデリックの世界を表現したように、ドイツのアンビエント・テクノはヨーロッパの神秘的な精神文化との融合を試みているかのようだ。

6 SPACETIME CONTINUUM WITH TERENCE McKENNA
ALIEN DREAMTIME

ティモシー・リアリー以来最大のサイケデリック導師（グル）といわれるテレンス・マッケンナが全面的にフィーチャリングされた作品。デザインはニック・フィリップ。マッケンナのいう"時間の終焉"であるタイムウェーブ・ゼロの霊的世界が展開される。以前もシェイメンとのコラボレーション盤をリースしているが、マッケンナの思想はセカンド・サマーラブ以降のアシッド・クラブ・カルチャーに熱狂的に受け入れられている。

2 TRIP
SWEET DFA

タイトルどおりのトリップ・ミュージック。ニューエイジ的なベクトルは今後さらに細分化がされていくだろう。ゴシックは統合性を求めるもの、さらにディープなスピリチュアル性を求めるもの、いわゆるエコロジーの方向性をおしすすめるアンビエント音楽に向かうもの、など、個人によってリアリティの解析率が違うということが解る。テクノロジーは意識のほろびを堅固な形で僕らの意識に定着させる役割を持つのだ。

3 MILLENNIUM
CLOUD NINE

ブルーノートへのオマージュ風ジャケットが定番となっていたアシッドジャズから登場したクラウド・ナインは、コンピューター・エフェクトばりばりのグラフィック・ワークでアシッドな世界観をかいま見せている。ダンス・フロアでのディスコ・ミュージックがきわめて無国籍なディスコ・ハウスに向って行ったことの反動か。この後はいよいよ"個人"が問題となっていく。あらゆるジャンルの音楽がニューエイジ化している。

4 THE IRRESISTIBLE FORCE
FRYING HIGH

サイケデリックの権化狂、ミックス・マスター・モリスによる巨大構築。遠近感の喪失した世界のなかで、碧空に手が触れる、その刹那のエクスタシーがここにある。予言者テレンス・マッケンナのボイス・サンプリングなどが見られ、やがて来るユートピア・イメージをトレースしたものに感じられる。いや、もうすでにここがユートピアなのだろうか？考え過ぎると落ちてしまうので注意。

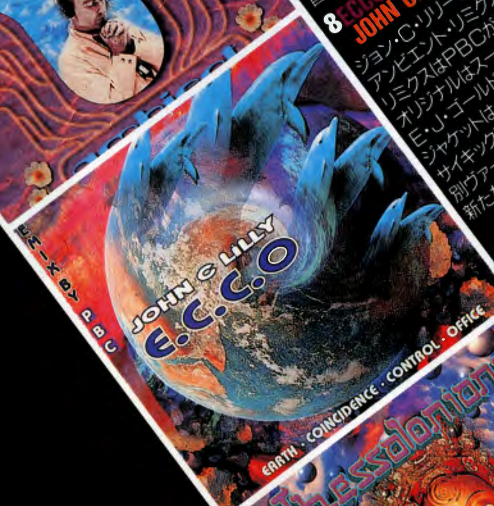
5 RECYCLE OR DIE
SILK

ノンビートでたたみかけるチルアウト・ミュージック。スヴェン・ヴァースなどのアーティストにも言えることだが、こういった作品はすでに末期のプログレッシブ・ロックと同様に、すべての人に通じるような共通言語をもたない、怪物作品となってしまっているのではないか。サイケデリック・アンビエントの悪しいほどに美しい、ユートピアの彼岸である。

のニューエッジ・カルチャーのなかで生まれたハイエンドなCGと、セカンドサマーラブ以降のアンビエント・ミュージックとの出会いがそれである。 サイレント・レコードやシティ・トライブなどのジャケットワークで知られるニック・フィリップはスケーターなどの間で人気のブランド「アナーキック・アジャストメント」のデザイナーを経てフリーになった。ヴィジュアルと音楽の、要チェック作品12枚。

7 FROM HERE TO TRANQUILITY
V.A

サイレント・レコードは、フランクフルトのアンビエント・ミュージックが多分にゴシック的な物語の要素を含んでしまうのに対し、可能な限り西洋的な思考を廃した一種ZEN的ともいえる静謐な空間をつくることに成功している。おそらくビートからヒッピーへと橋渡しされたZENの思想はハイテクノロジーに裏打ちされたニューエッジの潮流のなかでさらに更新されたのだろう。音楽とヴィジュアルにある種の調和を見ることができる。



8 ECCO
JOHN C.LILLY［PBC REMIX］

ジョン・C・リリーの'60年代のワークショップ音源のアンビエント・リミクス・ヴァージョン。リミクスはPBCが担当。オリジナルはスーフィ（イスラム神秘主義）の導師、E・J・ゴールドによるものである。ジャケットはニック・フィリップの傑作で、サイキックTVの「KONDOLE」ジャケットの別ヴァージョンである。近くUSサイレント盤が新たなテイクを加えリリースされる。

9 THESSALONIANS
SOULCRAFT

ハイテクノロジー、サイケデリック、東洋思想がミクスチャーされた西海岸のアンダーグラウンド・サブカルチャーの思想的背景をうけた、西海岸のアンビエント・ミュージックの中心がサンフランシスコのサイレント・レコードである。もともと実験的な音楽やノイズ・ミュージックのディストビリューターであったがこのところのリリース作品には目を見張るものがある。現在最も重要なレーベルのひとつだろう。

10 DREAMFISH
MIXMASTER MORRIS

コンピューター画面の中でおこなうグラフィック・ワークのなかで、CGアーティストは様々なことに"きづく"。空間に"概念"として存在する"完全な円"や"完全な平行線"また"無限に縮小していく螺旋構造""永遠に拡散していくフラクタル"。「ハッとする」のは、無意識の世界に在る"永遠の時間"が蘇ってくるからであろう。物質がモルフィングすることをすでに僕たちは"記憶"として持っているのだから…。

11 777
SYSTEM7

システム7という名前からしてMAC環境なのである。ジャケットの美しさは特筆すべきだろう。最もスピリチュアルなエフェクトである。つねにハイなところから極めてノイズレスな形で作品化されるのが現在の潮流だ。ゆえに、つるりとした贋者っぽさを感じることも否めない。しかしCGの球の表面がそうであるように、我々はリアリティと直結しないものに真実を見ることもあるのだ。

12 FIFTY YEARS OF SUNSHINE
V.A

LSD誕生50周年を記念してつくられた2枚組。2枚はそれぞれ100マイクログラムと250マイクログラムとレーベル面に記されており、LSD服用時における投与量によって聴き分ける仕組みとなっている。そのコンセプトが記されたスリーブでは LSDの意識変革に関する効用を説く一方、LSDのリクリエーショナルな使用に対しては警告を発し、その慎重な使用を促している。

［文］谷崎テトラ Text:Tanizaki Tetra

スクリーンセーバの王者

[スター・トレック]がなぜモテる

STAR TREK

THE SCREEN SAVER

放送終了後に人気が高まる

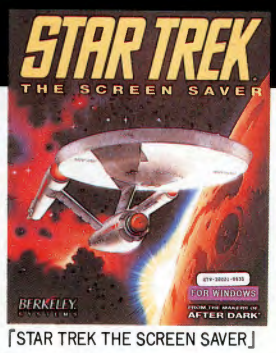
『スター・トレック』がスクリーンセーバで人気があるのは、コンピュータユーザー層の多くが熱心にTVを見ていた時期にたまたま放送されていたという時期的な理由もあるだろう。だが、ノスタルジア趣味だけでなく、何よりこのSFシリーズには、時代を超えて人を引き付けずにはおかない魅力がある。

そもそも、このTVシリーズは元LAの警官からTVの脚本家に転向したジーン・ロッデンベリーが推進した企画で、宇宙を舞台にした西部劇というコンセプトだった。つまり幌馬車を宇宙船に置き換えたわけだ。アメリカのNBCで66年9月から69年9月までに全79エピソードが放映されたが、視聴率は低く、最高の時でさえ52位だった。「プライムタイムよりも土曜日の朝の子供向け時間帯に適している」と『VARIETY』紙は酷評。なんとロッデンベリーの父親は「第1話の放送中に中座して外に出て、隣近所に謝っていた」とロッデンベリーは回想している。

あまりの低視聴率にNBCは放送をキャンセルしてしまう。熱狂的なファンが反対の手紙を山とNBCに送ったものの、効果はなかった。『スター・トレック』のユニークな点は、放送時よりも放送終了後のほうが人気が高まったことである。NBCのキャンセルの後はシンジケーション局で放映され続け、そのうち「トレッキー」と呼ばれるファンが各地でファンクラブを結成し、大会を開催したりニューズレターを発行したりした。70年代にはカルト化し、批評家からも高い評価を受けるようになり、SFテレビシリーズのオール・タイム・トップ1に選ばれている。それまでのSFシリーズ、たとえば『キャプテン・ビデオ』『進め！宇宙パトロール』は、子供向けの安易な設定とストーリー展開、ちゃちな特撮で構成されていた。これに対して、『スター・トレック』は大人の鑑賞に耐えるSFとして初めて認められた作品である。

さまざまな人種が織りなすドラマ

時代背景は23世紀。人類は平和に生きることを学び、惑星連合に参加している。連合は宇宙艦隊を所有し、敵対するクリンゴン、ロミュランの攻撃に備えていた。34歳という船隊では最も若いカーク船長に率いられたエン



『STAR TREK THE SCREEN SAVER』
●Mac用 ¥9,900 インフィニシス
☎022-268-6643
●Windows用 ¥9,900
エム・ピー・テクノロジー
☎03-3358-9800

ータープライズ号は「人類がまだ行ったことのない新しい世界を探検する5年間のミッション」に出ている。エンタープライズ号は重量19万トン、光速よりも早いワープ・スピードで運航され、クルーとして428名が乗船。アメリカ人だけでなく、スコットランド人、東洋人、ロシア人、黒人女性が重要な任務を果たしており、さまざまな人種が織りなすドラマが作品に深みを与えていた。彼らを統率するカーク船長は意志が強く感情豊かで、全宇宙の女性の憧れの的だが、彼は「船」と結婚している。彼を支えるのが宇宙心理学の権威マッコイ医師、そして地球人とヴァルカン星人とのハーフで、とがった耳が特徴のミスター・スポック。科学オフィサーとして乗船しているスポックの論理的思考とマッコイの感情がぶつかる面白さも忘れられない。

彼らは宿敵クリンゴンだけでなく、インディアンや1920年代のギャング、古代ローマ人を思わせる宇宙人の星に遭遇することもあった。製作費が少なかったので、SFX関係は実にチープなやりかたで処理されていた。最も強い印象を与えた移動装置・トランスポーターの場面は、強い光線にアルミ粉を投げてきらきらさせていたのだ。

映画『スター・ウォーズ』3部作が子供の心を持った大人の楽しむ冒険談とするならば、『スター・トレック』はいろいろ考えさせてくれるシリアスな番組だった。宇宙という枠組みを利用し、ヒューマニズムの素晴らしさを訴え、みんなを悩ませている社会問題は解決できるのだという前向きのメッセージを伝えた。ロッデンベリーは「番組はヴェトナム問題、不寛容、あるいは私が信じるものに対するスピーチのかわりだった」と語っている。

クリンゴン帝国を舞台にした新シリーズ

73年にはアニメシリーズが放映され、87年からはオリジナルの80年後を舞台にした新シリーズ『スター・トレック：ネクスト・ジェネレーション』がスタートし、現在も続いている。しかも93年には、この新シリーズの設定を利用して、クリンゴン帝国を舞台にした『ディープ・スペース・ナイン』が始まり、こちらも高い視聴率をあげている。

79年にはオリジナル・キャストが再結集して映画版が製作され、以後全部で6作品が公開された。『スター・トレック』はまさに製作会社パラマウントのドル箱的存在で、映画とTVシリーズ、マーチャンダイジングの収入はすでに10億ドルを越している。人気はますます上昇していると言っていいだろう。

数あるスクリーンセーバのなかでも『スター・トレック』は定番となっている。なぜポピュラーな『スター・ウォーズ』ではなく一見チープな『スター・トレック』なのだろうか。

テレビで初めて放映されてから20年以上が経ちコンピュータが生活のなかに入りつつある時代になっても『スター・トレック』がもてはやされる秘密を探る。

[文]北島明弘
Text:Akihiro Kitajima

F1を机上で満喫する

F1のレースを
実際にサーキットで観ると
テレビ中継のそれとは
まったく違うものである
ことがわかる。
「本物」は
あくまでもさりげなく
あっけない。
ときには退屈でさえある。
92年の日本グランプリを
再現した
スクリーンセーバ
『SHUTF1』は
F1のムードを
リアルに伝える秀作だ。

スクリーンセーバ作りは100円玉の重みを追求するゲーム作りと似ている

最初は、リタイアしたときにドライバーの顔を出そうとしたんです。でも、絵を描いたらカッコよくないので、じゃあ出すのやめようと(笑)。自分のセンスで表現しきれないものには手をつけないのがコツかな。

多くの人に楽しんでもらうためには、ダウンロード時間は短いほどいいと思います。フリーソフトウェアは、家庭用のゲームよりもゲームセンターのものと似ていると思います。ゲームセンターのゲームは、まず100円でやってもらうことが必要で、どうやったら100円玉を入れてくれるかを考える。フリーソフトウェアも、サイズが小さいと、とりあえずダウンしてくれると思います。

モノを作るときの楽しみって2つあると思うんですよ。ひとつは、純粋に作ってるとき楽しい。もうひとつは、作ったあとの反応が楽しい。ダウンロード件数はニフティだけで4000件を超えているんですが、来たメールは、3通くらいじゃないかな。反応がほしいですね。

ビス1本から作ってしまうわがまま集団F1の世界に憧れる

F1が好きなのは、とにかく金を使うところですね。知れば知るほど金がかかっていることがわかる。世界規模で投資者を募って、世界規模のスタッフが集まってやっている。

オリンピックだと、国家レベルで介入してくるじゃないですか。でも、F1は、やりたい奴が集まってやっているのがいいですね。ビス1本から作っちゃう。超わがまま集団だというところに憧れますね。

お祭り騒ぎに触れに行くのが楽しいっていうのもありますね。あと、男の子だから、単純に機能美が好き。そのためだけに研ぎすまされているなにか、に惹かれるんです。

鈴鹿はいつもつまらないのに、去年は面白かったですね。途中で雨が降ってきたりして。93年版のことを考えながら観ていたから、「雨もやらなきゃいけないかな」って思いました(笑)。

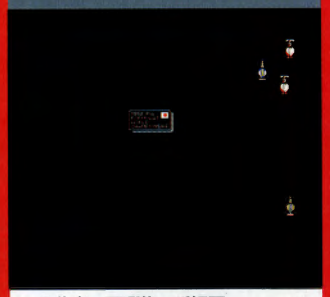
93年度版・予告車が重なるのを回避するのが一番難しい

いまは93年度版に取りかかっているんですが、「今度は3Dで迫ってくるのをやってくれ」とか過激なことを言われています。

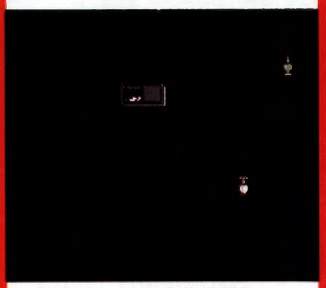
実際に作るときには、やさしそうに見えることが意外と難しいんです。「車と車が重なったときに、どうやって回避するか」というのが一番の問題です。

92年度版は直線を走るだけなので、車が重なったらレーンを変えるようにしていますけど、今度はコーナーを曲がらせようと思っているから、絶対に重なってしまう。それをどうやって回避しようかなとずっと考えていたけど、やめました(笑)。もう、重ねてしまう。重なったとき、せめて順位が上のものを表示しようかと思いますけど。

車が思考しないといけないんですよね。スタートのときには詰まっているでしょう。そういうとき車がいっせいに思考しちゃうと動かないと思うんです。



●作者・西澤龍一氏経歴
「本職は、ゲーム作りのディレクターです。ゲーム業界には、高校3年のとき、アルバイトで、デザイナーとして入りました。『ゲームデザイナー』なんてお洒落な言葉もない時代でしたけど。職場でプログラムを覚えて、その後、3人で『株式会社ウエストン』を興しました。当時のゲーム業界は、銀行のオンライン関係の仕事をしている人を引っ張ってきてゲームを作ったりしていましたね。モットーは"金を使わず知恵を使え"。知恵さえあれば、100万のパソコンを買わなくても20万のパソコンで同じことができる。どうすればできるのか、と考えればね。あと、同じことを繰り返すのは嫌ですね」



●『SHUTF1』入手方法
①NIFTY-Serve
FGALAM LIB6 #345
②『PC-98 特選 MS-DOS スクリーンセーバー コレクション』発行：インプレス 2,200円
「1992年の日本GPのデータを元にして、GPをシミュレーションしています。鈴鹿の西ストレートをヘリコプター映像で表示しているものと想像して楽しんでください(ドキュメントより)」

●現代思想も今やオタッキーな思想おたくの趣味になってしまった感がある。家の中にどっしりとこの手の本を所蔵している方も

Icon.dat!ver2.0

ガストン・バシュラール
gaston BACHELARD
(1884〜1962)フランス
代表的な著作；空と夢、科学的精神の形成、否定の哲学

文学青年なら一度は手に取って挫折したことがあるに違いない奇書『火の精神分析』など、詩と科学、哲学を混合させた「エピステモロジー」で知られる人。郵便局員をしながら独学で立った変わり種で、科学史の森から独特の認識論を導いた。彼の盟友ルイ・アルチューセルも後年に精神を病んだが、このバシュラールも超アブない思想家の最右翼だろう。

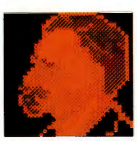
オズヴァルト・シュペングラー
oswald SPENGLER
(1880〜1936)ドイツ
代表的な著作；西洋の没落、人間と技術

教師をやりながら広範な知識を独学し、ナチス体制下で10万部を超える驚異のベストセラー『西洋の没落』を発表。生物のように、すべての文化もまた幼年期、青年期、壮年期を経て死ぬ。つまりは文化は終末に近付いている…と予言して大きな反響を呼んだ。コリン・ウィルソン著『宗教とアウトサイダー』上巻に、ほぼ一章を割いて平易な解説・バイオグラフィがある。

フェリックス・ガタリ
ferix GUATTARI
(1930〜1992)フランス
代表的な著作；アンチ・オイディプス、リゾーム

ジル・ドゥルーズとの共著で知られ、ドゥルーズ＝ガタリと呼ばれることも多いポスト構造主義者。その「アンチ・オイディプス」において、貯蓄・定住型の「パラノ（偏執）型」、衝動・放浪型の「スキゾ（分裂）型」という文明と人間を包括し得る2大類型を示した。これが80年代の日本で浅田彰著『逃走論』に紹介されて、一躍流行語になったころが懐かしい。

多いだろう。この際、本の表紙や著者の顔写真をデータとして取り込み、壁紙やアイコンにして悦に入ってみたいと想う。



フリードリヒ・W・ニーチェ
friedrich wilhelm NIETSCHE
(1844〜1900)ドイツ
代表的な著作；ツァラツストラかく語りき、善悪の彼岸

古典的な哲学の諸要素を丹念に洗い直し、「超人」の概念を散文に示してついに狂気に没した天才。後進に与えた影響はまことに大きく、哲学者と聞いて誰を思い出すかといえば普通は彼に落ち着くことだろう。「私は人間ではないダイナマイトだ」または「善人は常に終末の発端である」とか、今風の売れっ子コピーライターも舌を巻くほどのフレーズを数多く残している。

エトムント・フッサール
edmund HUSSERL
(1859〜1938)ドイツ
代表的な著作；純粋現象学、デカルト的省察

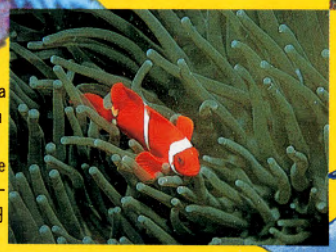
サルトル、メルロ＝ポンティらの有名な「実存主義」の基礎となった「現象学」を説いた哲学者。構造主義が現れるまで、哲学、社会学、言語学など、フランスの思想界は長くこの人の影響下にあった。ありのままの「自然」というものは存在せず、事実＝自然とはある「意識」に志向された「現象」の体系化にすぎないというのがその主張。ナチスの犠牲者としても有名。

ミシェル・フーコー
michel FOUCAULT
(1926〜1984)フランス
代表的な著作；狂気の歴史、言葉と物、性の歴史

「構造主義の四天王」と呼ばれたサルトル以降のフランス哲学界の代表者。まさしく現代思想のスターと呼ぶにふさわしい。精神医学の豊富な臨床例を土台に、思想家として多くの衝撃的な著作を発表した。特に彼の造語になる「知の考古学」や「エピステーメー」は、一種流行語的な扱いを受けた。また死因がエイズだったことから、ゲイと哲学の関連性も話題に。

WRITE by 豊崎岳彦
アイコン by Kawaro & DEN

いよいよオリジナルの壁紙・アイコン・スクリーンセーバ作製の解説である。データの取り込み方から、加工ソフトまで、本誌編集部がオススメする取って置きのやり方を紹介しよう。各自のアイデンティティの確立のためにも、GURU読者には速やかに自作実行してもらいたい!



1 TAKERU集録の『細川ふみえ』は合成素材としてオススメ3,000円
2 富士ソフトウエアの『Addimpact』はアプリ上にアニメーションや音楽を貼りつけられる29,800円
3 同じく富士ソフトの『ScreenCraze Ⅱ』はアニメーションスクリーンセーバ。オリジナル作れて9,800円
4 TAKERUの最新作 1,500円『ダイバーズコレクション』

思想する壁紙

サイケなスクリーンセーバの作り方

Sales are

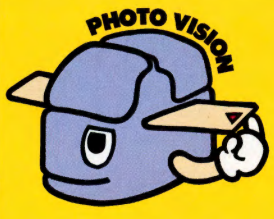
TAKING OFF!

1

2

3

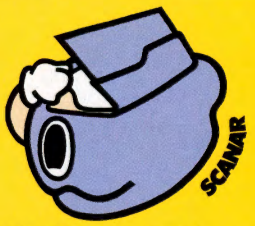
4



35mmのポジフィルムからビデオカード経由で画像を取り込むには、富士フイルムの『FOTOVISION』がオススメ。編集部でも絶賛。巻頭に広告ももらった

8mmビデオからビデオカード経由というのも思いのほか鮮明だが、S端子対応でないとちょっと苦しい。取り込みのタイミング合わせのため録画時間は長めにしよう

KodakのはじめたPHOTO CDは、画像取り込みの手段としては理想的。値段も1プリント当たり100円ぐらい。ただし、CDができるまでに2週間もかかってしまう



手軽さ普及率では1番のスキャナ。紙に印刷された画像を扱うには非常に楽。思想する壁紙ページのアイコンもスキャナで取り込み加工して作ったものだ

上記のようなマシンから取り込んだ画像を加工していくわけだが、アイコンなどにも加工することを考えて、ビットマップ情報として画像を保存するといいだろう。MacのTIFFデータなどは、オプションで圧縮がかかるのだが、WINDOWSの256色ファイルはフロッピーディスク1枚に収まらないこともあるので注意

画像の取り込み

for WINDOWS

壁紙

WINDOWSの壁紙ファイルは、非常に簡単に作ることができる。アクセサリとしてWINDOWSに付属しているペイントブラシというソフトで、BMPを拡張子として持つファイルとして保存するだけだ。保存したファイルをWINDOWSのディレクトリに移動、画面のセットアップで壁紙として指定する。とにかく、拡張子がBMPで保存できればどんな画像でも壁紙にできる。

あとは、このBMPファイルの作り方だけが問題になる。『Photoshop』などの強力なソフトを使い、データを思いのままに加工するのもいいし、WINDOWSのクリップボードの機能を使って画面をコピーするのもいい。COPYキー(AT互換機ではPrintScreenキー)を押せば、現在表示されている画面のイメージが、クリップボードにコピーされる。これをペイントブラシにペーストするだけでも、オリジナルの壁紙はできあがる。あとは、何をデスクトップにのせるかというあなたの選択だけが問題になる。

スクリーンセーバー

壁紙やアイコンは特別なソフトがなくても作れるが、スクリーンセーバだけは、ガマンしてソフトを購入することをオススメしたい。定番といえば、『AfterDark』だが、左ページで紹介している富士ソフトの『ScreenCraze Ⅱ』も気になるソフトだ。添付されているキャラクタやサウンドサンプルをふんだんに使ってオリジナルの音付きの作品も作れる。

アイコン

アクセサリグループのアイコンエディタを使えば、アイコンの作製も簡単だ。アイコンエディタで作ったデータを保存、プログラムマネージャのアイコン変更機能を使い、作ったアイコンをプログラムに割り付ける。アイコン作りの難しい所は、いかに少ない線と点でイメージを作り上げるかというところ。拡大サイズで作って悦に入ってみたらアイコン化すると崩れてしまうことになる。いらない線や、点を消してシンプルなアイコンを作りたい。

for Mac

デスクトップの加工という点では、Macにはすでに永い伝統がある。無理をせず、フリーウェアを使って作ってみよう。

GURU編集部で人気のソフトといえば、市販品の中では『Wallaby』だ。TIFF形式などで作った画像ファイルをWALLABYで読み込めば、デスクトップの画面が簡単に変更できる。しかもこのソフト、デスクトップ上の画像サイズを調整したり、色合いを変更したり、ネガポジ変換をしたりとファイルの加工までやってくれるのだ。

Macでは、スタートアップ画面を変えることもできる。シェアウェアも揃っていて、『ColorDesk』などのソフトを使い、カラーのスタートアップ画面の作製も簡単にできる。

Macで気をつけたいのは、画像データを作るときシステムで設定している色数と同じ色数で、ファイルをつくらなければならないという点である。16色なら16色、256色なら256色と色数に注意を配りたい。セーブ時も色数に注意を。

スクリーンセーバといえば、『AfterDark』や『DarkSide』があまりにも有名だ。これらのソフトを使えば、お気に入りの画像をスクリーンセーバにすることができる。安いソフトなので、ぜひとも購入して欲しい。参考として、翔泳社発行の『AfterDark面白改造講座』をあげておく。こちらも、面白く役立つのでぜひ購入するように。

アイコンを作るには、『Photoshop』のプレビューアイコン作成機能の利用をオススメしたい。Photoshopの環境設定で、プレビューアイコンの保存オプションをオンに設定、作成したグラフィックデータを保存すると、自動的にアイコンがつくられる。このアイコンをファイルに割り当てるには、ファインダーから「情報を見る」を選択し、そこで表示されているアイコンに、新しく作ったアイコンをペーストしてやればいい。

あの頃より、もっともっと強烈に。
だって、今回私が目覚めた場所は、見たこともない、
まったくの異次元だったから。
ただひとつ変わらないのは、今夜も満月ってことだけだ。

月の光がこうこうと川を照らしている。
その川原で、私は膝を抱えて座っている。パジャマのまま、
こうしてひとり夜をながめるのもいいもの。
見上げれば満天の星、完璧な夜景。
正式名称は夢中遊行症というらしいが、
こんなにロマンチックな病気はほかにないにちがいない。
古い文献によれば、魂を求めて夜をさまよう悪魔の病気。
本当なら、ますます好きになる。
のんきに、とてもぼんやりしていると、闇の向こうから、
音楽が、聞こえてきた。
木立のすれあう音と共に、さらさらと、しゅるしゅると。
今まで聞いたこともないくらい、繊細で美しい音色。
時折、透き通ったハーモニカの音が月夜に響き渡る。
星くずと番(つがい)のように調和して。
私は目を見張った。
音楽はどんどんこっちにやってくる。
その道は、どこから続いてきたのだろう。
やがて目の前に現れたのは、
私のにととてもよく似た帽子をかぶった少年。
私は、はっとして立ち上がる。
2つのシルエットが月光を浴びて
オーラのように輝いたから。
少年はちょっと冷めた表情。氷のように透明な瞳が、
子猫を思わせる。名前はコーネリアス。
シャツの胸にはそう記されていた。
何という曲なの？　そう声をかけようとして、ハタとした。
だって、音楽は流れているのに、

REM SLEEP DREAMS

Vol.1

Photo:TOKORO Yukinori
Editing:OOE Fumi
Design:IT IS DESIGN
Hair Make:NAKANO Akemi
Stylist:UMEYAMA Hiroko

月夜の旅人——コーネリアス

久々にぐっすり眠れる予感がしたのは、
たぶんこの帽子のおかげ。薄手のフエルトのつば広帽は、
カナリア諸島に住む友達が不眠症に悩む私のために
送ってくれたものだ。

どんな夢をもかなえてくれる
魔法の黒い帽子、ホントだよ。
怒ったときにもかぶってごらん。

あいつらしいメッセージだった。今夜、枕は2つ。
ひとつは私に、そしてもうひとつはこの帽子のために。
柱時計が12時を知らせる前に、私は軽やかに、
ベッドに横たわった。
それからどれくらいたったのだろう。
ふと目を覚ました時には見たこともない場所にいた。
夜の間に、ベッドを抜け出した記憶はない。
でも、それほど驚かなかったのは、
自分が過去にも何度か同じ体験をしていたからだ。
不眠症になる前、私は夢遊病だった。
それはもう、ずっと子供の頃のこと。
きまって満月の夜だった。
ある朝は真っ暗な押し入れの中にいたし、またある朝は、
公園の砂場の中に胎児のように丸くうずくまっていた。
両親は、そんな私をひどく心配した。
でも他人をあっと驚かせるその不思議な体験を、
子供の私はひそかに楽しんでいた。
そんな、幼い日の快感が、今再び、
じわじわと沸き上がってくるのを感じていた。

小山田圭吾／ミュージシャン 93年からコーネリアスで活動開始。2月待望のニューアルバムリリース。

梅干しの夢。

子供の頃、いつも見ていた夢。それはきまって朝食のシーンから始まる。テーブルにつくと、なぜかお母さんが梅干しをいためている。それが跳ねるんです。フライパンの上を、まるでピンポン玉の様に、ぽーんぽーんと跳ねる梅干し。僕は、お皿を前に、その梅干しを待っている。ぽーんぽーんと跳ねる梅干しはこんがり焼けていい匂いなの。でも、待っても待っても来ない梅干し。ちょっと焦げてきた梅干しは、お皿の上をバウンドし、ころころと転がりながら、居間で横たわっているおばあちゃんの口の中にはいっちゃう。寝たまま、おばあちゃんは、いため梅干しをもぐもぐと食べる。この変な夢は、今でも忘れられない、いちばんよく見た夢なんです。

オヤマダクンの夢見話

その少年は楽器など弾いていなかったから。
川をはさんだ向こう岸とこちら岸。音は、音符になって
きらきら音をたて宙に舞い上がっていった。
金色の粉のように、こちら岸の、私の帽子の上にまで。

風がななめに吹いてきた。

透明な暖かさが二人の間を行き来して、気が付くと
聞こえていたのは、彼のフエルト帽に反射する、
月の光の音色だった。
光の音は、ステッキにもはじけて、
銀河のように輝きながら夜空へと昇って行った。

一体どこまでが現実で、どこからが夢なのだろう。
私は心の中でそうつぶやいていた。
やがて、月は右手に消えていく。夜明けになったら、
すべてがきれいに消え去ってしまうのだろうか。
そう思った瞬間、
ブルーの光に透かされて、少年は、
淡い淡い蒸気になった。

ずっとずっと眠りの中を漂っていたいと思うくらい
いい夢を見ることがある。でも、いい夢ほど、
たいていすぐに忘れてしまう。だから必ず人に話すこと。
帽子とステッキは、夢判断ではおめでたい、
祝福を意味する。とってもラッキーなことが起こる前兆。
今夜、あなたの夢の中で、
幸せの2つの象徴物を探してみよう。
ステッキで、とんとん帽子をたたけば、うちでの小づち。
金の音譜が飛び出します。

BON NUITS

松本きより＝文
TEXT：KIYORI MATSUMOTO

TEEN'S DIGITAL LIFE:NO1

東京ゲーマーズナイトグルーヴ(TGNG)

テレビゲームは小学生だけのお楽しみじゃない

午前一時、渋谷の某クラブはデジタルティーンの溜まり場……。

女子高校生に限らず、
新しい流れにバツグンの感度を
発揮するのはティーンの
少年少女たちだ。オトナが尻込み
するデジタルの波だって
ラクラク越えていってしまう。
いや、デジタル、アナログなんて
区別なく取り込んでしまうのだ。
彼ら彼女たちが遊びのひとつとして
デジタルものを
どう楽しんでいるかをリポートする
《ティーンのデジタル周辺記》、
第1回めは『ゲームの楽しみ方』!

PHOTO：MASAYO KANAMARU
DESIGN：RYOJI YAMAGUCHI

昨日、渋谷のゲーセンに行って来た。言うまでもなく、ゲーセンはゲームセンターの略で、けして業界用語の《5千円》のことではないのでお間違えなく。

マリオ、ソニック、ドルフィン…ゲームヒーローは世界共通

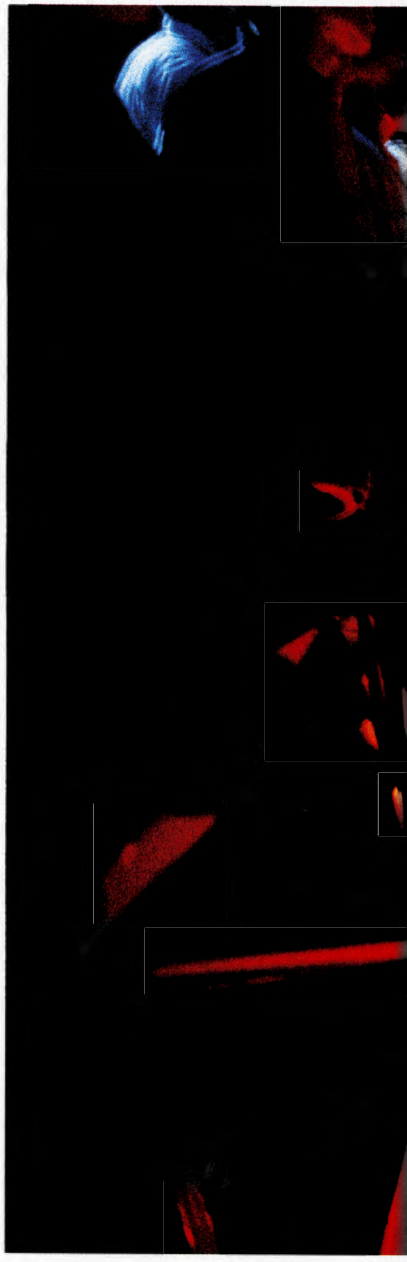
いやいや明るい。で、いるいる楽しそうなデート中の2人が。音楽はガンガンもんで、照明もカーッて明るくて、ホント健全。

最近、ゲームセンターでは、デート中の2人をさらに盛り上げるクイズ形式のゲームに人気が集中している。2人で協力して問題を解いてゆくクイズは、小学校の頃IQを測るためにやらされた《知能テスト》みたいな問題や、複雑に積まれた積み木の数を早く正確に数えたり、画面を横切る動物を捕らえたりする＜反射神経テスト＞みたいなのだったりする。制限時間内に画面をクリアするたび「やったね」と2人で喜び合うだけじゃなく、自分が苦手な問題をフォローしてもらったら「ありがとう」なんて言いながら「頼りになる人♥」と心の中でつぶやく、…かどうかは知らないけど、とにかくゲーセンを出る頃には2人はすっかりアツアツになれる。モンダイはIQの低いカップル。アツアツになれるまでに相当お金をつぎ込むことになりそうだし、「コイツ、ひょっとしてアホか?」と2人の仲が険悪になるかもしれない。

それにしても、ゲーセンは健全な娯楽施設に変貌を遂げていた!ゲーセンがイコール《不良のたまり場》的な言われかたをしていた時代は一体いつのことだったか。

ずいぶん前説が長くなったが、《ティーンのデジタル周辺記》連載第1回めのテーマは、ズバリ【ゲーム】。今どき、TVゲームをやったことがない人はいないだろう。そこで、今後まだまだ発展すると思われる【ゲームを取り巻く状況】を検証してみよう。

ところで、みなさんは日頃どんな機種でゲームを楽しんでいますか? 私はファミコンを経て、ゲームボーイを購入。接続コードを常に携帯して、未知の対戦相手を求めてさまようこと約2年。この前ハワイに行った時には、ホノルル空港にいた6～8歳くらいの白人の小僧を見つけて接近。ソフトを見たら『DR. マリオ』。素早く同じソフトを自分のゲームボーイにセットし、小僧にゲームを申し込むと「OK」の返事。2台をコードで接続して、空港のロビーで燃えた(笑)。小僧だからって手かげんせず圧勝!このように、日本が生んだゲームは国境を越え全世界をつないでいるのだ。で、2カ月前には話題の『エコー・ザ・



ドルフィン』が欲しくなってメガドライブを購入。このゲームは、エコロジー運動の盛んな欧米では、広く大人にまで支持された。その環境音楽のようなゲーム・ミュージックはCD化されたという噂も聞く。主人公のイルカのエコー君がキュートで、ゲームをしながらついエコー君の気持ちになってしまうのがポイント。海を汚しちゃいけないなあ、とエコロジー気分になれる。

さて、みなさんの中には、そろそろスーパー・ファミコンに買い替えたいけど、まだ使えるからって理由で普通のファミコンで我慢している人も多いんじゃないかな。確かに、一度スーファミ（略）の美しい画面を見てしまったら、ファミコンの画面に我慢できなくなるだろう。ソニックを見たくてメガドライブを買ってしまった人もいるだろう。通学電車の中や、ちょっとした空き時間でも遊びたい派は小型軽量のゲームボーイ。アウトドア派はもっぱらゲームセンター。一部には全部のハード機を持ってるマニアな人も、特に男の子にはいるみたいだ。とはいえ、それぞれ意見もある。女の子にとってゲームはどんな感覚でとらえられているのだろうか？　そこで、さっそく渋谷・スペイン坂〜東急ハンズ界隈で退屈そうにしているバラギャル系女の子たちをGETして率直な意見を聞いてみた。

「スーファミはソフトが充実してるって兄貴が言ってる」

「ソフトは飽きたり、最後までクリアしちゃったらすぐに売っちゃう」

「ファミコンショップで買い取ってもらって、中古のソフトを安く買ってる」

「ゲームボーイの画面がカラーだったら絶対買うけどね」

「ゲームギアはソフトが全然良くないから、せっかくカラーなのに買う気になれないよ」

「デートはだいたいゲーセンに行くかカラオケボックスかな。ゲーセン行くとアッという間にお金なくなっちゃうんだよね」

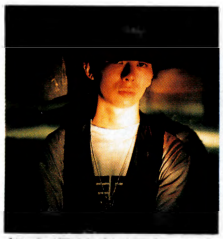
「ゲーマーズ・ナイトに行ってる。踊れるし、ゲームもできるし、楽しいから」

ゲーマーズ・ナイト!?　聞き馴れないネーミングに驚いてる場合じゃない。

【ゲーマー】とは、言うまでもなくゲーム（GAME）の語尾に人を表すERを付けてGAMER、つまりゲームする人のことだ。参考までに、1993年のキーワードがわかる『CLUB CULTURE AtoZ』（⇨ Produced by 松本きより／銀河出版／¥1800）で【ゲーマー】を引いてみよう（笑）。

【ゲーマー】

『いわゆるコンピュータ・ゲーム



PICK UP TEEN NO.❶

松本通範(24歳)編集者
MATSUMOTO MICHINORI
HE SAID: このイベントの手伝いをやってます。腕時計はソニック

PICK UP TEEN NO.❷

渡辺美鈴(19歳)学生
WATANABE MISUZU
SHE SAID: テクノ大好き。今日で5回目。ドルフィンが好き

PICK UP TEEN NO.❸

吉田ケイ(20歳)フリーター
YOSHIDA KEI
HE SAID: 初めて来たけど楽しいよ。「源平討魔伝」が得意

NO.1
GURU・SERIES REPORT

TEEN'S DIGITAL LIFE

ティーンのデジタル周辺記・第1回
テレビゲームは小学生だけのお楽しみじゃない

午前一時、渋谷の某クラブはデジタルティーンの溜まり場……。

好きの人間を総括してこう呼ぶ。藤原ヒロシや2GO、スチャダラパー周辺が、元祖のようである。高橋名人とはちょっと違う。

ゲーマーはゲームボーイやスーパー・ファミコン、メガドライブ等でとどまるホーム・コンピュータ派と、マッキントッシュやアタリを駆使するパソコン派に分かれる。(中略)ゲームボーイの本体の表面にエイリアン等のデコレーションをほどこし、オブジェ化するという裏技が流行したこともある。ゲーマーにはプラモデル好きが多い。ゲーマー・イベントは1992年頃から、各所で開催され始めた。芝浦ゴールドにて行われたテクノゲーマー・ナイト(協賛/セガ)がその草分け的存在である』

ゲーマーの複数形がゲーマーズ。どうやらゲーマーズは、自分の家の中だけでやっていたゲームを、クラブに持ち出したらしい。オタクっぽく1人でヒコヒコ楽しむよりも、仲間で集まってワイワイとやりながら、ひそかに練習を積んだ裏技や超テクを披露してみんなをビックリさせる方が楽しい、と判断したのだろうか?

ニッポンで生まれたマリオも、今では海外で一人歩きし、イギリスのミュージック・チャートに「GO MARIO GO!」という曲がチャート・インした。ゲームのデジタル感覚は、打ち込まれたハウス・ミュージックと似ているのかもしれない。そう考えると、音楽とゲームを融合させたイベントが生まれたとしてもおかしくはない。

オールナイトのゲーム・イベント 集まるのはどんな子だろう

ゲーマーズ・ナイトの実態を解明すべく、われわれ美人取材チームは、週末の人で賑わう某日、クラブ潜入を決行した。

場所は東京・渋谷。深夜、ホテル街・円山町の中にあるハイテク・ゲーセンの代表格「Dr.ジーカンズ」前に集合。目指すは"CLUB 円山"という聞き馴れないクラブだ。裏道をサクサクッと入って、あまり目立たないネオン表示のあるビルの地下に降りる。こんなところに本当にゲーマーが集結しているのだろうか? 果たして盛り上がっているのだろうか? ヒョッとして暗〜い奴らばっかりだったらどうしよう……。

私たちは厚いドアを押して中に入った。通常のクラブ同様、店内には大音量でハウス、ヒップ・ホップが流れている。まず目に飛び込んできたのは、フロアに何台も置かれたTVモニターと、そこに映し出されたカラフルなゲームの画面だった。最新のゲームから人気定番モノまで、セガも任天堂もメーカーを問わずいろんなソフトが10台ほどのモニターに鮮やかに浮かび上がっている。「キレイじゃん!」と思わず感心してしまった。暗さやマイナー感はみじんもない。だいいち、ここに集まっているゲーマーたちは、ファッションもなかなかオシャレにきめているし、笑い声も明るく響いている。ゲーマーズ・ナイトのスタートは夜の10時30分から、ってことからわかるように、ここにいるゲーマーズ全員、今夜は朝帰りってことだ。フーッ。男女比はほぼ半分ぐらいずつ。彼ら彼女たちの行動パターンを観察してみると……、

①自分たちの好きな対戦型ゲームをやっているグループ
②それを周りから見てる人たち(テクを盗むにはもってこい)
③順番待ちで並んでいる人たち
④ダンスフロアで踊る人たち

と、およそ4つに分類されそうだ。

『ストリート・ファイター』系の格闘技ゲームは圧倒的に男の子中心。女の子は単純な『テトリス』等のブロック・ゲームの前に列を作っている。一段下がったダンスフロア横にはDJがいる。

設置された大きなスクリーンには、スーパー・ファミコンの『マリオ・ペイント』を使ってのグラフィック画面が映しだされ、見ているうちに絵やアニメーションが完成していく。操作しているのは、DJならぬマリオ・ペインター。その様子を興味深げに見守っている人達の姿は、特に印象的だ。スクリーンを真剣に見ている表情は、なにか新しい可能性を感じさせる。友達とオシャベリしながら、自然に情報を仕入れているみたいだ。こういうところからCG(コンピュータ・グラフィック)に興味を持つ人達が増え、マッキントッシュなどのハード機材購入までに発展していくのかもしれない。

会場の隅では、ゲーム関連グッズが販売されている。販売しているのは、このイベントのサポートもしている吉祥寺にある最先端ショップ、33(サーティ・スリー)。セガUK公認の『ソニック・ザ・ヘッジホック』のゲーマー・ウエアをいち早く輸入したのもこの店だ。そこで『エコー・ザ・ドルフィン』のTシャツを発見! 思わず仕事を忘れてGETしそうになった…(笑)。仕事を忘れた私に「まだ在庫ありますよ」と33の店員さん。

ゲーム関連商品と言えば、巷ではゲーム・ウォッチを腕にしている人たちもたくさん見かける。普段渋谷の街を歩いていてもよく見かけるが、その時計のほとんどが輸入商品。厳密に言えば、マリオやソニックの逆輸入ということになる。リスト・ウォッチとして販売されているモノは『マリオ・シリーズ』『ゼルダの伝説』『テトリス』『ソニック・ザ・ヘッジホック』『ストリート・ファイターII』(略して『ストII』)など。これらの商

品は輸入雑貨店で3000〜6000円で入手可能。個人的にはソニックの黄色い時計が断トツでキュートだと思うけど。

ゲーマーズ・ナイトは東京の新しいリアリティか

深夜12時を過ぎた頃、主催者側のスタッフみんなが挨拶する一人の人物が現れた。少年のような、もしかしたらオタクのような、いや、押しの強そうな…この人物は誰なんだろう？　ゲーマーズ・ナイトを牛耳る影のフィクサーか？

「もしもし、あなたは？」

「佐藤大（さとうだい）です」

この人物は、なんとこのイベント（東京ゲーマーズ・ナイト・グルーヴ、TGNG)の発起人だった！92年から、ゲームとクラブを融合させるこのイベントを企画、今は実質的にはイベントからは引退して、よりゲームをリアルに感じられる次世代にバトンタッチしている（佐藤氏自身もまだ20代前半だけどネ)。新スタッフの良きアニキ的存在なのだ。佐藤氏は一体何がきっかけで、このイベントを思い立ったのだろうか。

「90年の暮れにロンドンに遊びに行ったんですよ。その時ピカデリー・サーカスの近くにある"ブレイン"というクラブに行ったら、ゲームボーイで遊んでいる男の子がいたんです。これだ！って思って、東京に戻ってからイベントを企画したんです。オタクっぽくないイベントを。まずは自分たちのTシャツを作りたかったしね。

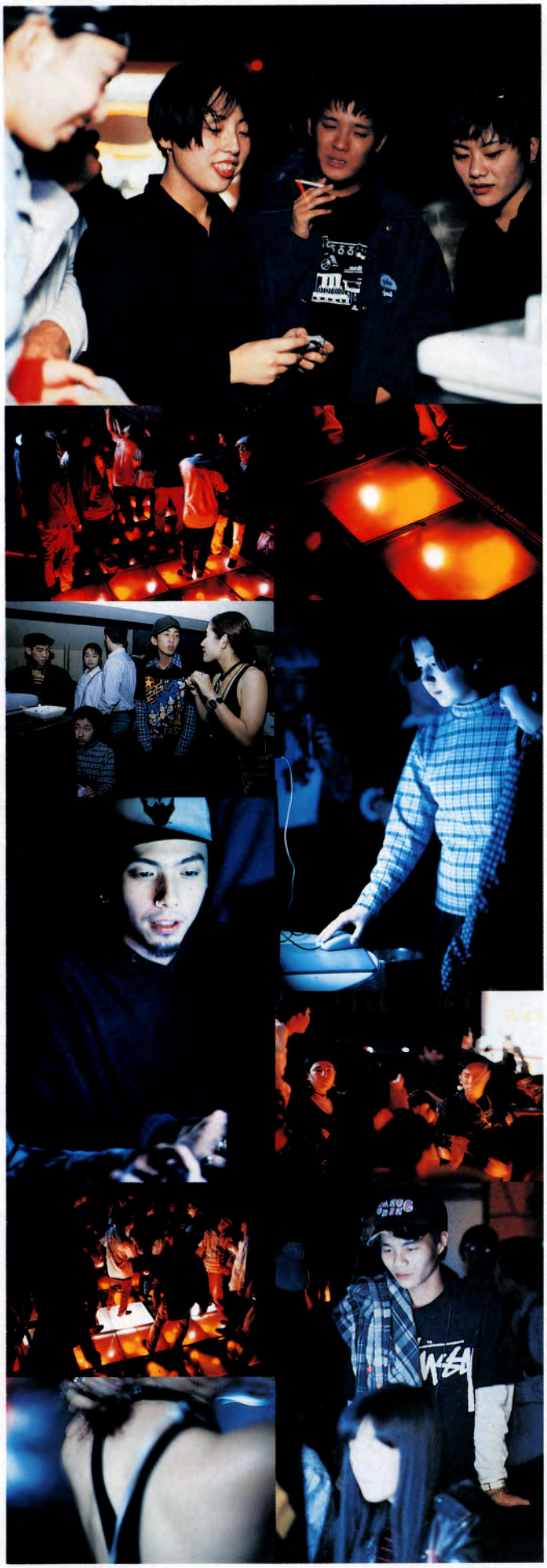
ゲームソフトも最初は仲間で持ち寄ったりしてました。

でも、実際イベントをやってみると、僕が思っていたよりもリアルだったんです。東京の新しいリアリティだったんです」

なにか迫力のある言葉だ。彼はさらに、こうも言っている。

「もう今はミュージシャンよりCGアーティストの方がカッコいいってみんな思っていますよ」

確かに。誰もがそう感じていた今日このごろ。きっと、さっきからスクリーンの『マリオ・ペイント』を興味深そうに見ている人達も、心の中で同じことを思っているに違いない。



深夜1時を過ぎるとゲーマーズ・ナイトの盛り上がりは最高潮に達する。終電も終わり、人の数がドッと増える。ゲーセンだと20回ゲームをやれば終わってしまう金額2千円が、このイベントの入場料。ワンドリンク付きでゲームやり放題は安い。

楽しそうにモニターを囲んでいるグループの何人かの女の子に突撃インタビューを試みてみる。

「友達に誘われてこのイベントに来るまではゲームに興味なかったんですよ。(ゲーマーズ・ナイトは)クラブの新しいイベントって感じだったから。でも、いっぱい友達も出来たし、やっぱり家で練習したいから、ゲームも買おうかなって思ってる」

「音がうるさいんだけど、それが気持ちいい」

「2時過ぎたら踊りまくるつもり」

「ゲーセンより絶対得だよね」

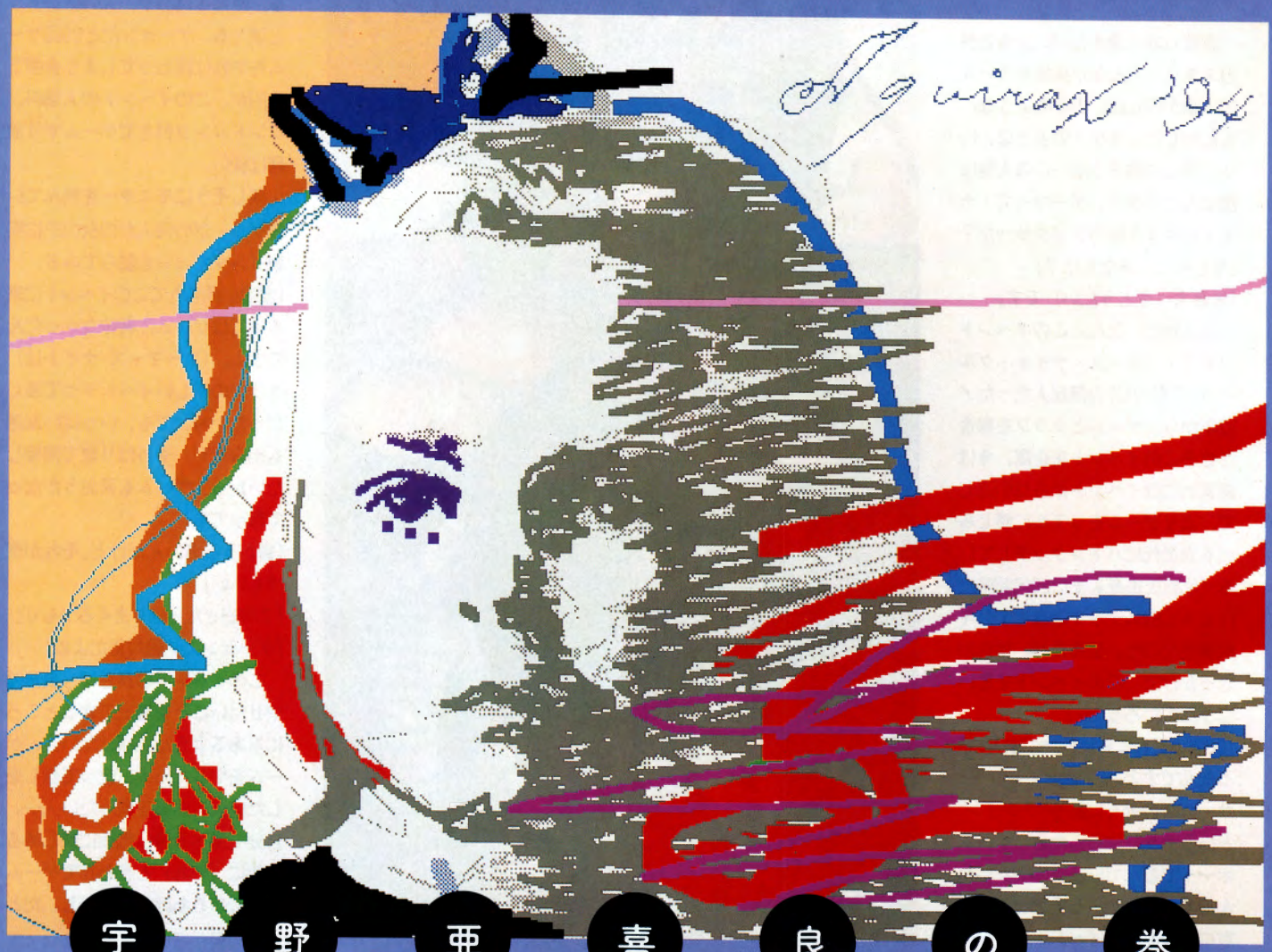
このイベントの良さは、自分でやりたいことを選択できるところにもあるようだ。踊りたい人、ゲームをやりたい人、座って話しをしたい人、お酒を飲みたい人…。自分で選べる分、気楽に楽しめる。誰かに「やれ」と言われてゲームを楽しめるわけではないし、たとえこの世からゲームがなくなっても、生活に困るわけではないからこそ、自由な発想の中で魅力を持つのかもしれない。

さあ方、グッタリしながら"CLUB円山"を後にした私たち。一歩外に出てしまえば、相変わらずそこはホテル街。なんだか不思議。ゲームの楽しみ方は確実に多様化している。今まで家で1人でやっていたゲームを、数人で楽しむという方法は画期的だ。気になるソフトを試せる魅力もある。それでもやっぱり、まだまだ≪密室の遊び≫っぽい雰囲気が残っているのはなぜなのだろう。

虹色マウ

FANTASTIC PAINTING THEATER Vol.1:UNO Akira

文 町田バブオ



宇野亜喜良の巻

透明感のある色づかい、華麗で繊細なタッチ
たとえようもなく美しいイラストを生み出す
宇野亜喜良の黄金の左腕は
素朴な機能しか持たないMacのペイントソフトをも
やすやすと自分の道具にしたてあげてしまった
その手さばきのあざやかさはまさに圧巻

'87年～'90年の作品を集めた『LUNATICO』(新書館)と
映画を題材にとった作品集『ル・シネマ』(マガジンハウス)

ス　劇　場　1

Design: SATO Naoki　Photo: WATANABE Takashi

僕の好きなイラストレーターの仕事場にむりやりMacを持っていって、むりやりマウスを持たせて、イラストを描いてもらうというのが、このページの企画。使うソフトはキッドピクス。だれでも簡単にあつかえるすごくやさしいお絵描きソフトです。いろいろなタッチのイラストの描き手たちが、Macという未知の道具と出会ったときに、どんな絵を生みだしてくれるのかがみどころです。

さてその第1回。宇野亜喜良というイラストレーターを、みなさんはご存知だろうか。絵をみていただければ、「あっ、この絵の人か」と思いあたる方もいるかもしれない。雑誌『an・an』の表紙とか、文芸雑誌の挿絵、またポスターなどもう30年以上もイラストの世界では第一線を走り続けている。イラストレーションの大好きな僕は、その姿を見るだけでも緊張してしまうのである。その宇野亜喜良さんのアトリエに、突如としてMacを運びこみ、マウスでクリック、クリックしながら、画面上にイラストを描いてもらおう。はたしてどうなるであろうか。

黄金の左腕、マウスの調子をためす

僕が一番心配したのは、あの黄金の左腕（宇野亜喜良は左利き）のジグザグに横線を素早く描き入れていく動きに、マウスがうまく対応してくれるかである。宇野亜喜良さんのイラストはこの横線がうまく描けるかどうかがポイントなのである。

まず、最初にされたのは、マウスの動きに対する画面の動きの比率をつかむこと。つまり、マウスで左右に10センチ動かすと画面上では15センチ位動いてしまう、といった具合に、マウスと画面の動きが原寸で対応していないのである。筆を置いたところから放すところまで原寸で描かれる絵に対して、原寸では動かないマウスへの違和感。そのへんが気になったようである。

僕も気にしていたが、しかしそれは、無用の心配であった。まずは描いてみることである。目は画面、左手はマウスといういつもとは違う世界も、このイラストレーターの旺盛な好奇心の前では、なんの障害にもならなかった。

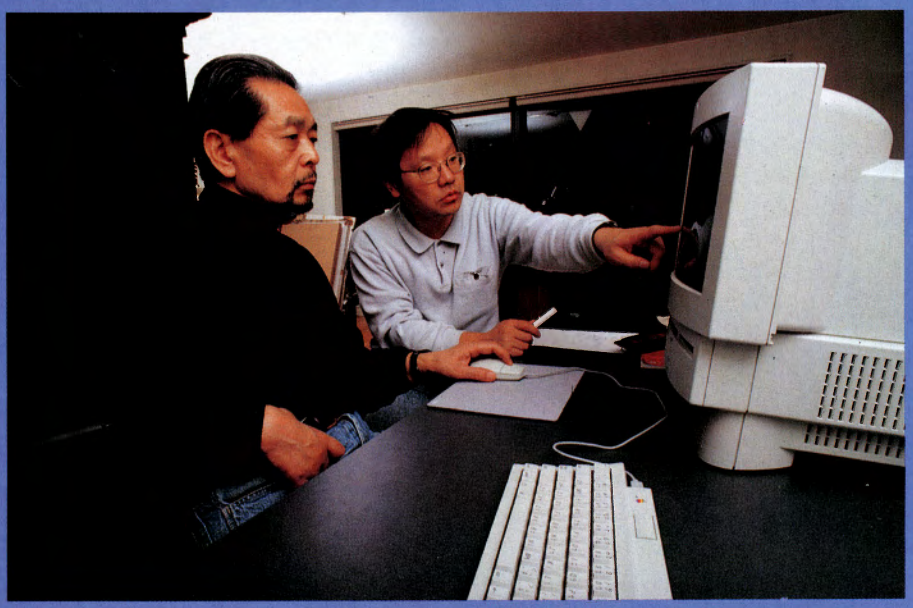
だいたいカンがつかめた

最初はマウスを持ってペンでグニョグニョグニョ、色をかえてはグニョグニョグニョ、筆にかえてボトボトボト（実際に筆にかえると音が変わる）。またペンキツールにしてベタ面をジャーとつくったり、サーッと速い線をひいてみたり、いろいろなキッドピクスの機能を試してみるわけです。

そして画面がグチャグチャになって、そばで見ている僕も、そろそろもうカンがつかめたかなと思っていると、

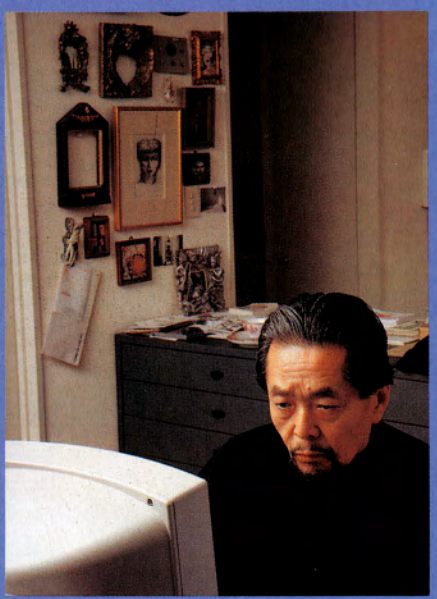
「わかりました。それでは何を描こうかなぁ」などとおっしゃる。

マウスを触ってから10分足らず。それで、だいたいのことを理解されたようである。僕は、このソフトに、それとも宇野亜喜良というイラストレーターどちらにおどろけばいいのだろうか。



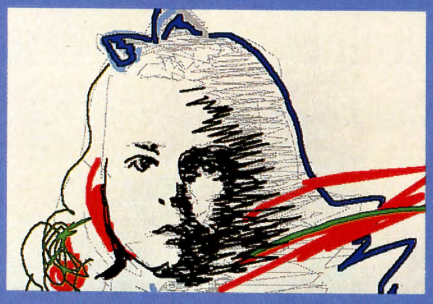
マウスの動きと画面のカーソルの動きを計る

古い「VOGUE」の写真をモチーフにして

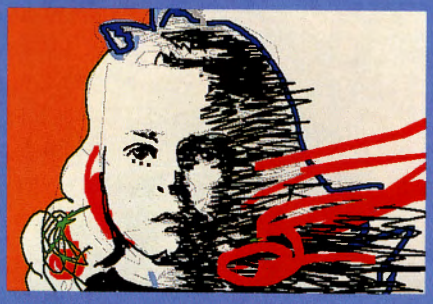


アトリエにピンとはりつめた空気が……

はじめの線画の状態



赤、青、緑の線が加わって



目の表情にも深みが出てきた

息をのむ瞬間の連続

これまで描いたのを、消して白い画面にする。

「写真を見ながら描いてみようか」と古いファッション雑誌『VOGUE』をパラパラめくると、ドキッとするような少女の写真があった。それをみながら、宇野亜喜良はマウスを動かす。その瞬間からなんとなく、アトリエにはシーンとした緊張感が生まれる。僕ら3人(担当編集者とカメラマンと僕)は、モニタ上にでてくる少女の輪郭線の美しさにアッケにとられてしまった。それからは、もう当然のように宇野亜喜良の独壇上である。

グレーの細い線で、びっくりするほど微妙な表情をモニタに作ってしまうこのイラストレーターは、何なんだろう。特に目の表情。僕ら3人の前で、マウスを持った左手が微妙に動く。宇野亜喜良はモニタをジッと見ている。「失敗というものがないのか」と、おどろいている暇もなく、グレーのモノトーンの少女の表情はできあがった。"ウツクシイ"と一同ため息。

そう思っているまもなく、波状攻撃のようにペンを極太にクリックし、赤、青、緑の太い線で、今度は大胆にグサッと線を加える。繊細さと大胆さがミゴトにその絵に集中されて完成されていく。僕らは本当に、タメイキをつきながら見ているだけ。そして「この人は本当に今日はじめてマウスをにぎった人なのかしら」という感嘆符つきの疑問が頭の中にメグリつづけている。

タメイキがでるくらい美しい

アレヨアレヨという間に、絵はモニタ上で完成されつつある。黒い太い線が、ポイント的にリボンに加わる。少し太めのペンをクリックしてグレーを少し濃くし、影の部分ができあがる。そして、目の表情も一段とシャープに描き加えられる。少女の左の面にクリーム色が、ジャーとベタ色を作る。もうズーッと前から知っていたように、マウスを持った左手が動く、クリックする。

宇野亜喜良が、マウスを持って40分の時間の経過があったころ、ほとんど絵は完成間近になっていた。最後のクリックは何かというと、少女の右目をもっと深みのある紫色に変えたこと。この最後の瞬間は、ほんとうにスゴかった。

繊細で大胆でなおかつポップな少女が、モニタの中から僕らを見つめている。サインが加わって

「こんなところかな」

とのたまわれた。

アトリエからの帰りの車の中、僕ら3人はみな、その余韻にアゼンとして、「宇野亜喜良はスゴイ」と誰からともなく出た言葉に、ただうなずくばかりであった。

宇野亜喜良(うのあきら)
1934年名古屋生まれ。30年以上もイラスト界の最前線を走り続ける、イラストレーターの第一人者。主な絵本、作品集に『LUNATICO』('90年、新書館)『白いサーカス』('91年、ほるぷ出版)『ル・シネマ』『あかるい箱』('92年、マガジンハウス)『天使のパヴァーヌ』('92年、白泉社)などがある。

MACWORLD Expo/Tokyo

会期：1994年2月17日(木)～19日(土)
会場：幕張メッセ(日本コンベンションセンター)

MACWORLD EXPOSITION. Tokyo

見逃せないアップルの壮大な構想と世界

■会　　期：1994年2月17日(木)～19日(土) 10：00～17：00
■会　　場：幕張メッセ(日本コンベンションセンター)
■主　　催：マックワールド・コミュニケーションズ・ジャパン、IDGワールドエキスポ/ジャパン、日本工業新聞社、ニッポン放送、フジテレビジョン、産経新聞社
■企画運営：マックワールド・コミュニケーションズ・ジャパン、IDGワールドエキスポ/ジャパン、日本工業新聞社、ニッポン放送
■特別協賛：横河・ヒューレット・パッカード株式会社
■特別協力：ソニー株式会社

MACWORLD Expo/Tokyo '94統括事務局：
IDGワールドエキスポ/ジャパン内
TEL.03-5276-3751 FAX.03-5276-3752

前売券発売中
●コンファレンス・展示会3日間共通入場前売券
33,000円(消費税込み)[当日券38,000円]
●展示会3日間共通入場前売券
2,000円(消費税込み)[当日1日入場券1,500円]

●前売り券のお求めは
全国チケットぴあ(展示会チケットのみ)、NIFTY-Serveオンラインショッピング(コンファレンスチケットのみ)、全国のマッキントッシュ販売店、ニッポン放送ミュージックセンター、MACWORLD Expo/Tokyoコンファレンス事務局

コンファレンスプログラム

2月17日(木)

▼コンベンションホール	▼201号室
10：30	
[基調講演] **これからのアップル社** イアン・ダイアリー[アップルコンピュータ社]	
13：00	
[スポットライトセッション] **ソフトウェア・パブリッシングの未来** ゴードン・ユーバンクス[シマンテック] ダニエル・アイラース[クラリス]	**放送の未来とデジタル技術** 高野　孟[インサイダー] 岩鼻幸男[NHK] 浜野保樹[放送教育開発センター] 岩下みどり[フジテレビジョン]
14：30	
[スポットライトセッション] [アドビ]	**ハイエンドDTP ベーシック** 猪股裕一[MdN] 浅井工壹[サクレ]
16：00	
[スポットライトセッション] **マルチメディアの現状** バド・コリガン[マクロメディア]	**難陸するCD-ROMビジネス** 前田　融[東芝EMI] 江並直美[プロペラ・アート・ワークス] 川村将夫[ハイパークラフト] 塚本慶一郎[インプレス]

コンベンションホール＝ゼネラルセッション／USA
201号室＝ゼネラルセッション／日本
※コンファレンスの時間割り、テーマ、スピーカーは予告なく変更される場合があります。

2月18日(金)

▼コンベンションホール	▼201号室
10：30	
[基調講演]アップルテクノロジーの未来 [アップルコンピュータ社][予定]	**富田勲の音楽の世界** 富田　勲[音楽家] 神谷　明[声優] 浦野孝裕[カメオインタラクティブ]
13：00	
デジタルビデオ：ニューメディアのアーティスト達 ジョン・サンボーン[フィルム・ディレクター] ジム・コーリアス[コロッサル・ピクチャーズ] [ラディウス]	**ネットワークと異機種融合** 林　伸夫[日経BP社] 坂本博史[エレクトロニック・データ・システムズ] 桑原　智[日新]
14：30	
新しいパーソナル・コミュニケーションの時代 レス・ラッフェル[グローバルビレッジ]	**ハイエンド・グラフィックス デジタル/アナログの境界** 秋山　孝[多摩美大講師・イラストレーター] 若尾真一郎[イラストレーター]
16：00	
第2回QuickTimeインターナショナル・フィルム・フェスティバル東京 ジェリー・ボレル[スメリア] 浜野保樹[放送教育開発センター]	**マルチメディアとエンターテインメント・ビジネス** 荷宮尚樹[セガ・エンタープライゼス] 高木利弘[ビー・エヌ・エヌ] 金川　博[3DOジャパン]

2月19日(土)

▼コンベンションホール	▼201号室
10：30	
[基調講演] **マルチメディアの未来** サジフ・チャヒル[アップルコンピュータ社] 原田永幸[アップルコンピューター社] ピーター・ガブリエル[ミュージシャン]	**ビジネスツールとしてのマッキントッシュ** 久保田達也[IT'S] 袖山欣大[野村総合研究所] 本間　修[マックワールド]
13：00	
ハリウッドとニューメディア コーディネイター：マイケル・バックス アラン・ラスキ[デジタルドメイン社] ベン・カリカ[サイバーフェリックス社]	**創造力をひきだす教育** ーはじめてふれたコンピューター 苅宿俊文[港区立神応小学校] 青木　茂[仙台市立福室小学校] 美馬のゆり[東京大学大学院教育学研究科] 広中平祐[ハーバード大学名誉教授]
14：30	
イメージ編集のマジック 栗原　公[リング オブ ファイア社] カイ・クラウス[HSC ソフトウエア社] ディーク・マクセランド[Macworld誌ライター]	**マッキントッシュの10年と未来テクノロジー** 大谷和利[マッキントッシュ・エバンジェリスト] 藤本裕之[プログラマー] 戸島国雄[アスキー] 立野康一[ユーザー代表]

IDG WORLD EXPO

コンファレンスチケット申込書

MACWORLD Expo/Tokyoコンファレンスのチケットをご希望の方は、この用紙を事務局まで FAXでお送り下さい。
(自宅□会社□)どちらかにレ印をお付けください。

コンファレンス・展示会3日間共通入場前売券
33,000円(消費税込み)

(ご希望枚数)　　枚

(合計金額)　　円

お名前(フリガナ)

電話(自宅□会社□)　FAX.

会社名及び所属部署

ご住所(自宅□会社□)　〒

●申込先 **FAX.03-3216-2549**
MACWORLD Expo／Tokyoコンファレンス事務局　〒100 東京都千代田区有楽町1-9-3(ニッポン放送内)
TEL.03-3216-2547

＊Macintoshはアップルコンピュータ社の登録商標です。＊MACWORLD Expoは、IDGワールドエキスポコーポレイション(米国ボストン、日本においてはIDGワールドエキスポ/ジャパン)のライセンスによる企画運営です。

Kitchen Amiga Think 001

キッチンアミーガシンク 台所で考える

文：マック·アーフマード·ムラーマ

第1回

おはよう、こんにちわ。一日の始まりはまず挨拶から。

オテホンズ001『フラワー』
第1回を飾るオテホンズ001はホリイさんの『フラワー』。
ライトウェイブ3Dを知り尽くし、独自の世界感でCGを作っている。
ここまでの作品を作ることはありませんが、やっていただいてもかまいません。
毎回、AMIGAな人の作品をオテホンズとして紹介していきます。

何はともあれ、お手本をじっくりとごらんあれ

まずはこのページのいわゆるコンピュータグラフィックスを見物してください。

AMIGAの「ライトウェイブ3D」というソフトを使ってこのCGを作ったのは日本人のホリイさんという人である。職業はヒミツだが、AMIGAを5台（あ、6台になったというウワサも聞く）持っていて、さるスジではライトウェイブ3D調教師として密かに活動を続けているのであった。

とにかくオリジナルのファイルは巨大。1504×960ピクセルで24ビットファイル。数字だけみてもなんとなく凄そうだということはわかるでしょう。ここまでのCGを作るのには長い歳月を必要としそうな気もする。素晴らしいオテホンとなっているようにも思われる。

あ、そうだった。突然オテホンなどと口走ってしまったが、その前にこの連載である『キッチン・アミーガ・シンク』の目的をはっきりさせなくては。

このコーナーに載るための傾向と対策

基本的にはAMIGAを中心にしたさまざまな事象を扱うけれど、その核になるのはこれを読んでいるあなたが作ったCGや音楽だったりする。

つまり投稿作品をお待ちしているのだ。

しかし、投稿したけど載らないのはとても悲しいので、傾向と対策について述べさせていただきたい。

1）機種限定はしないが、AMIGAで作ったものは優先的に扱われる可能性が非常に高い。これはこのページの担当のE氏と筆者の趣味がかなり入っているように思う。

2）女性が作ったものは掲載の確率が高いというよりほぼ載る。

とくに主婦の方や、上司とは違うパソコンを密かに自宅で使っている女性の方など。

3）家族で作ったものも掲載される確率が高い。子どもが描いたCGなどはとてもよいし、歌声のサンプリングも好ましい。

今や一番ニートで過激な創造の芽は日本の家庭という不思議な空間にしか存在していないのではないかと、この『キッチン・アミーガ・シンク』は考えていると思っていただいてかまわない。

AMIGAについてちょっとだけご案内

さて、このページで優先的に扱われる可能性が非常に高いAMIGAについて少し。

今、日本で購入できるのはA1200とA4000という2つの機種。どちらでもかまわないですが、一番お気楽なのはA1200で「デラックスペイント」や「ブリリアンス」といったお絵描きソフトでの応募かと思われます。これらのソフトは2万円前後なのに、アニメーションやモーフィングのようなこともできてしまう、という考えられない性能を有したソフトで、おいおい少しずつ紹介していく予定。

さて、A1200はいいマシンですが注意をひとつ。まずハードディスク付きが快適ですし、FAST RAMを最低4MBまで増やしたいところ。

このRAM増設用のボードはいくつも出ています。GVPという会社のものなどがポピュラー。アクセラレータ付きもあるので、お財布との相談です。

値段も手頃でお気楽なA1200

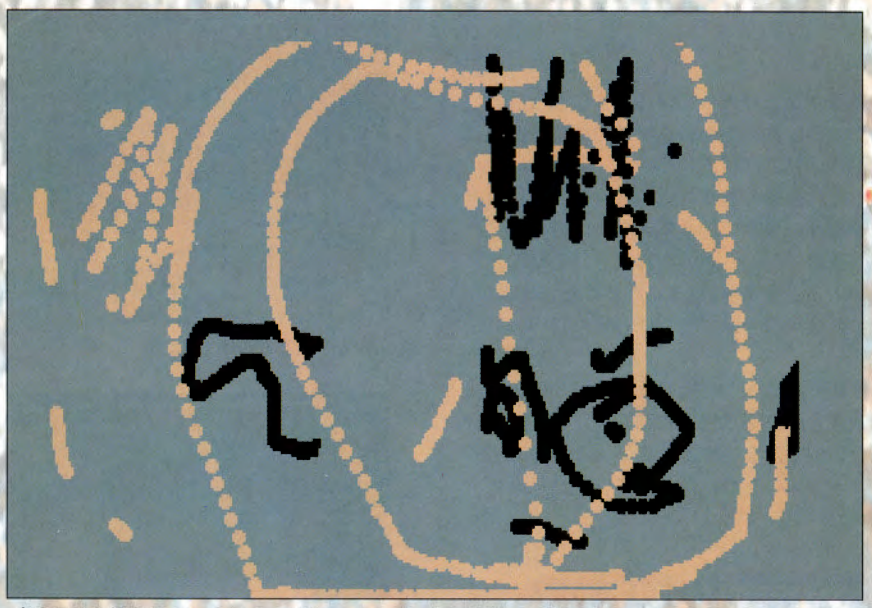
グラフィックを極めるならA4000

また、このさいだからA4000というのもひとつの選択。ビデオ関係はもちろんレンダリングCGでもなんでもこい。名前くらいは聞いたことがあるかもしれない「ビデオトースター」なんていうのも、A4000ならOK。

最初ですのでこれ以上、細かいことを言うのもなんですからとりあえず。

うーむ、本当はお店の紹介や、もっと詳しいAMIGAの選択方法や、ハンダごての使い方やRAMの増設方法、ライトウェイブ3Dのマッピング加工とか、TWIN EXPRESSとか、大語界とか、今月のデモ、カイロのAMIGAといった企画も考えていたのですが、誌面が足りないので（って入るわけないな）、これらはそのうち。

デラックスペイントでちょいちょいと作った交差法用のステレオアニメーションの中の1枚。『ステレオアース』という安易な名前がついている。ステレオものも時期的によいかもしれない。



青森県の久保直之クン（3才）がデラックスペイントで描いた作品『なおくんのおかお』。巨匠は家の中にいるということがわかるであろう。女性の作品もお待ちします。

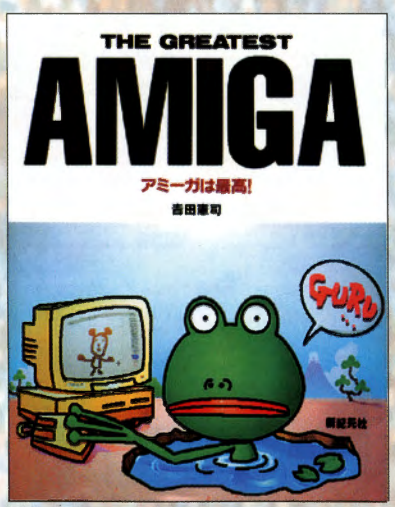
予習復習、そして投稿。あなたの参加待ってます

「待てないからAMIGAについて予習するぞ」と思われる方は新紀元社から出ている『アミーガは最高！』（定価3,800円）という本がまず、おすすめ。ついで、翔泳社（この雑誌出してるところだな）から出てる『コモエスタ・アミーガ！』（定価2,400円）という本も読んでみるとよい。

「こんなものじゃしょうがないよねえ」などという心配は投稿してからにしましょう。質問なども受け付けます。お便りください。

●作品募集
基本的にフロッピーディスクに入るものがいいですが、MO（光磁気ディスク）でないとダメだという方はMOでもかまいません。パソコン通信での応募もできます。台所にもパソコンを。

●あて先
〒107　東京都港区北青山3-10-18
北青山本田ビル
翔泳社　GURU編集部
「キッチン・アミーガ・シンク」
または「K. A. T.」係
NIFTY-Serve：
LDB00443



参考書その1『アミーガは最高！』

参考書その2『コモエスタ・アミーガ！』

KITCHEN THINK CD 001
AMK／amk love ep
independent artists records inde 01

稚拙だが味のあるジャケットはとても好ましい。期待される投稿作品のひとつの方向を示しているようも思う。もちろん、音の中身もシミジミとかわいい。まるで、この連載のようなバンドである。

香港のアンダーグラウンドシーンで独自の活動を続けるSOUND　FACTORYのindependent artists recordsレーベルから登場した期待のニュー・アコースティックバンドAMK。10代後半から20代前半の男の子4人組で、ドラムの子に至ってはまだ高校生。

ノイジーなギターとポップな曲調。不安定だが懸命に歌うボーカルとドラム。この手の香港バンドには珍しい広東語の歌詞。いわゆるネオアコが様式美になる以前の淡さやいなたさといった要素を十二分に持っている。

あのBEYONDデビュー時の過激さはないが、今の香港のどこにでもいる若者の中からでてきたフツーのバンドとして群を抜く存在であることは確か。

このアルバムは初期の曲を集めたEPCDだが、昨年12月には初フルアルバムを発表。これも次号で紹介予定。

プリシラともサンディともアランともアンソニーとも関係ないところで確実に息づいている香港音楽シーンがここにある。

まるでAMIGAのようだ。

マックワールドでAMIGAに触ろう！

2月17～19日、幕張メッセで行われるMACWORLD EXPOの翔泳社ブースに、「キッチン・アミーガ・シンク」のコーナーがお目見えします。といっても、ブースにはAMIGAが1台あるだけ（たぶん）。そう、このAMIGAで何をするかはあなた次第なのです。お絵描きもよし、アニメーションもよし。会場であなたが作った作品は、そのままこのページへの投稿作品となります。もちろん持ち込みも大歓迎。

考える前にまず触れる、そして作ってみる。それが何より大事な姿勢だと「キッチン・アミーガ・シンク」は思います。

Design：INOUE DESIGN

GOOD NEWS

CG・アニメ・ビデオ制作に、新しいクリエイティブ環境が出現。

高品質の作品が簡単にできる、AMIGA+Video Toaster。

CGアニメーションのために生まれた、驚異のマシン、AMIGA。

Commodore社製AMIGA(アミーガ)は、1600万色中26万色同時発色、8ビット4チャンネルステレオPCMサウンドなど、ビデオ・クリエイタ、CGクリエイタのために設計されたパーソナル・コンピュータだ。コンパクトなボディにこれだけの高性能を満載し、海外では多くのファンを魅了している。この1台で、大がかりなスタジオで制作された高度なCGアニメーションに匹敵する作品が簡単に作れるのである。

AMIGAとVideoToasterのコンビで、デスクトップがビデオスタジオに。

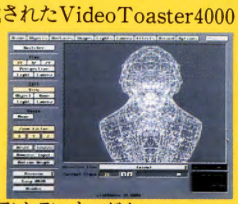
VideoToasterは、米国で専門雑誌が刊行されるなど、ビデオ編集の主流ソフトウェアであり、このVideoToasterをフルに生かせるのが、AMIGAだ。

AMIGAのDTV(Desk-Top Video)が、一つの画面上ですべての操作を可能にしている。従来のビデオ編集には、ビデオデッキ、スイッチャ、ビデオコントローラ、キャラクタジェネレータ、ペイントソフト、カラーコレクタ、ミキサなどが必要であり、3D-CG制作ともなれば、高額な専用コンピュータも必要になってくる。しかも個々の機材のオペレーションを覚えたり、システム構築のためにインターフェイスを考えたり、制作環境を作るまでにかなりの手間がかかっていたが、VideoToasterシステムでは、カメラで取り込んだ映像を加工したり、キャラクタージェネレータで作成したタイトルにエフェクトをかけたりすることが、AMIGAの画面だけでできるため、まさにデスクトップでビデオ編集が可能となる。このように、大がかりな設備を必要とせず、スペースの有効利用ができると同時に、大幅なコストダウンが図れるのである。ここでは、代表的なVideo Toasterのシステム構成を紹介する。

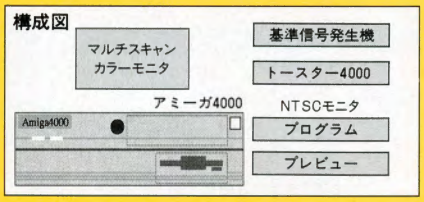
●システム例1／￥1,585,600(税別)

CGアニメーションのためのローコスト基本システム

このシステムは、搭載されたVideoToaster4000の3Dソフト"Light Wave3D"により、本格的なCG制作が簡単にできる。従来のビデオ編集では、コマ撮り用ビデオや高価な業務用ビデオデッキ、ダウンコンバータなどが必要だったが、AMIGAではこのシンプルな構成でOKだ。



構成図

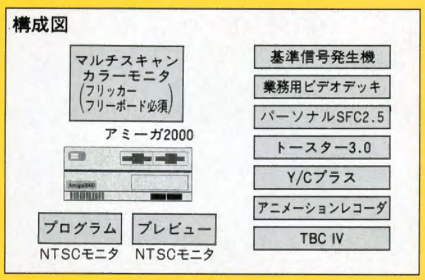


●システム例2／￥2,664,800(税別)

プロフェッショナル3Dアニメーション・システム

現在、アメリカや日本で、最も低価格にブロードキャスト・クォリティーの3D-CGを制作できるシステムだ。3D-CGのデータをハードディスクに書き込み、ベータカムと同等の画質をリアルタイムに出力可能。さらにリアルタイムに取り込んだ映像を3D-CGのオブジェクトに貼り付けたり、コマ撮りソフトを使って業務用デッキに落とすこともできる。

構成図



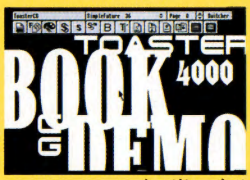
AMIGA対応・製品ガイド

VideoToaster

ビデオスイッチャを基本に、DVE、カラーコレクタ、日本語テロッパー、ペイントツール、3次元フライングロゴ作成、ルミナンスキーなど、ビデオ編集に必要な豊富な機能を搭載。

パーソナル・アニメーション・レコーダ

VideoToasterの3次元アニメーション機能"Light Wave3D"の計算結果を、そのままデジタルで専用ハードディスクに書き込み、リアルタイムに作動するアニメーションを可能にするカード。TBCカードとの併用で、動画の取り込みや加工が可能となる。



パーソナルTBCカード

多機能・高画質なタイムベース・コレクタ・カード。同期を調節する機能のほか、パーソナル・アニメーション・レコーダと組み合わせ、専用ハードディスクに取り込んだ映像の加工ができるので、3D-CGに実写を取り込むことができる。またストロボやスチル、カラーコレクタなどの多彩な機能が付属。

基準信号発生器(ブラックバーストジェネレータ)

VideoToasterと業務用ビデオデッキの同期を合わせ、フレームがずれず正確な編集が可能。

パーソナルSFC2.5

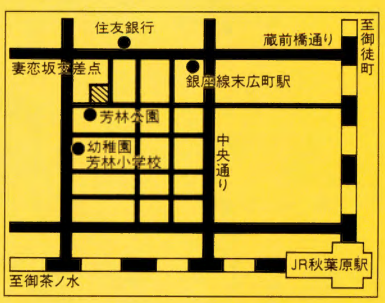
シングル・フレーム・コントローラ(SFC)は、業務用ビデオデッキに1枚づつコマ撮りを行うためのツール(ハード&ソフト)。デッキ側のRS-422(9Pin)インターフェイスに対応。

AMIGA専門ショップで、VideoToasterを体験しよう！

このシステム提案例のほかに、コモエスタアミーガでは、お客様の希望するシステムをトータルコーディネートいたします。

また、ハードウェアの保守サポート・パックもオプション設定しておりますので、安心してご購入いただけます。

常時ビデオトースターのデモを行っておりますのでお気軽にお立ち寄りください。



アミーガ正規販売代理店
コモエスタ アミーガ!
千代田区外神田3-6-18 MSビル3F
TEL(03)5295-1050 FAX(03)5295-1225
営業時間:AM11:00～PM7:45(木曜定休)

A Lecture on "MEDIA" for Digital Generation

メディアの原理

デジタル世代のメディア学講座

文＝橋本典明
写真＝渡邉高士
Design : SATO Naoki

M・マクルーハン『メディア論』は、メディア業界人のビザである！

マーシャル・マクルーハン著『メディア論』みすず書房

エリート英文学者からメディアの寵児へ

さて、〝メディアの原理〟第1回は、かのメディア界の重鎮マーシャル・マクルーハン著『メディア論――人間の拡張の諸相』にアクセスしたい。

と言っても、僕みたいな'60年代生まれのオールドボーイならいざ知らず、'70年代以後のニューキッズたちにとっては、マクルーハンなんて人物の名前を聞いて、ピンとくる人はいないだろうね。

そんなわけで、まずは彼の略歴なんてものに軽くふれておきたい。

一九一一年カナダに生まれたマーシャル・マクルーハンは、マニトバ大学工学部に入学したものの、在学中、英文科に転部。その後、留学先のケンブリッジ大学で英文博士号を取得した、いわゆるエリート系英文学者である。

ところが、一九五一年に出版した『機械の花嫁』によって、電子メディアテクノロジーの進展を軸にした、極めてユニークな文明評論で〝評論家〟としての地位をも獲得してしまう。

そして一九六五年の『メディア論』によってマクルーハンは、ついに当時のテレビに代表される一連の電子メディアテクノロジーに関する先駆的理論家として確固たる地位を築き上げる。

で、彼自らが、まさにメディア時代の寵児になってしまったのだ。

ファミコン感覚のリアリティでは人は殺せない

この辺りで、『メディア論』に話を戻そう。

簡単に言ってしまえば、'60年代を中心に急速な進化を遂げた、いわゆる電子メディアテクノロジーの強烈な可能性にイカれた英文学者が、「電子メディアはなんてスゴイんだ！」てな調子で、その驚きみたいなものをアカデミックに集大成したのが、この『メディア論』なのだ。

だから、それこそ64ビットクラスのハイパーマシンを〝ゲーム機（マシン）〟として使ってしまう今のティーンズたちにとって、マクルーハンの言霊はおそらく何の新鮮味（インパクト）も与えてくれはしないのかもしれない……。

ところで突然だけど、一時期、〝VR〟なる代物が流行ったことがある。覚えてるよね。

だけど、実はこのテクノロジーの研究開発は、すでに20年近くも前にかなりの線までいってたんだけど、実用段階でしくじってしまった。

具体的にはたとえば、その当時アメリカ空軍では、実戦能力も十分あり、しかも遠隔操作（テレプレゼンス）ができる〝無人戦闘機〟の研究開発が行われ、参戦可能なまでに成果を上げていた。

しかしながら、イザ機種選定の段階になると、こうした〝戦死者を出さない〟究極の戦闘マシンが採用されることはまったくなく、従来のただ単に実戦能力のある有人戦闘機の方が選ばれてしまう。

これは結局、そうした戦闘機に搭乗しなければならないパイロット（パイロット）のほとんどが、肉体的に生死を賭けて敵機と戦うという行為そのものに愛着があるからで、やっぱり『トップガン』のトム・クルーズこそが彼らの誇りだからだ。

もっと言えば、遠隔操作なるファミコン感覚のリアリティの中から生じるアイデンティティだけでは、兵士たちは人を殺せないということなのだ。

つまりだ、かつてマクルーハンは『メディア論』において、電子メディアテクノロジーは人間の意識を拡張すると説いたけど、確かにある時期までは、それは正しかった。

でもね、そうしたテクノロジーがある臨界点みたいなものを超えた瞬間、言ってみれば僕たち人間の肉体もしくは五感が持っているリアリティなるものの許容量をオーバーした時、今度は人間の意識がテクノロジーの拡張（＝進展）を制限してしまうということなのだ。

いま、なぜマクルーハンなのか

ちょっと難しくなってしまったかもしれないけど、ようするに、現代のメディアテクノロジーの進化が、マクルーハンなる人物の想像力をはるかに凌いでしまったということである。

まあ、もっともこんな風に書いちゃうと、読者としては「じゃあ、なぜ『メディア論』という実に古くさい代物をとりあげたの？」って、疑問を持っちゃうかもしれない。

理由はこうなんだ。

今、いわゆるメディアテクノロジー業界なる領域でメシを喰ってる連中というのは、多かれ少なかれ、とにかくこのマクルーハンの『メディア論』を始めとする、彼の一連の書物に洗礼を受けた人間ばかりで、彼ら業界人とのコミュニケーション（マクルーハン）には、必ずといっていいほど、この男の話題が飛び出してくる。

だからね、もし君たちがこの業界にあこがれ、しかも近い将来、そのエリア近辺で活動しようと思っているとしたら、やっぱり、この『メディア論』ぐらいは読んでおかないとマズイからなのだ……。

メディア業界人の査証（ビザ）、これが『メディア論』なのだ！

NEW YORK DIGITAL COMMUNICATION

NYデジタル通信

このコーナーは、前衛アートの発信地ニューヨーク・ソーホー地区のギャラリーで展示されているデジタル・アーティストたちの作品を中心に取りあげ、彼らの活動の裏に流れる思想を聞くものである。

反射する未来都市イマージュ

通信メディアは、権力、支配、情報操作…多元的にあらゆる問題を発し続けてきた。
そしてまた、ある「自殺ゲーム」は"気高い死"を追求する精神世界を構築した。

Text:SHIMADA Junko
Design:IT IS DESIGN

上の写真から順に
●ヘッドセットを装備してVRの世界へ。
Courtesy of Jack Tilton Gallery
●Angels〈天使たち〉／ニコル・スティンガー
●Body Geometry〈身体幾何学〉／
マイロン・クルーガー
左●The Sacrifice Game
〈いけにえゲーム〉／ソフト・ワールド
右●ソフト・ワールドのメンバー：左より
マイケル・フェラーロ、ブライアン・デアマート、
ジェニン・シリチオーネ
© Timothy Greenfield-Sanders.

鏡の国へようこそ —アートのとらえたVR—

コンピュータより発生する画像を指して、「人工現実—artificial reality」とマイロン・クルーガーが名付けたのは1973年。以来20年余、初めてVR（ヴァーチャル・リアリティ）の展示会がNYのジャック・ティルトンギャラリーで開かれた。VRヘッドセットを装着、スクリーンに対面。感覚ごと仮想現実に引き込まれる。幾何学的な人工都市を遊歩するマット・ムリカンの「仮想都市」、ニコル・スティンガーの「Angels（天使たち）」は、天地の超越がテーマ。体験者は天使に導かれ、物語世界を浮遊しながら地獄を垣間見、自己の欲求と対面する。先駆者であるマイロン・クルーガーは、PCのない時代に自作コンピュータを用い、20年間にわたって双方向性（インタラクティブ）を探究してきたアーティストである。今回の作品は、ゲーム的要素が強く色彩豊かな画像と、専門家による複雑な科学技術の画像を並置し、一方的な通信のもたらす権力、支配、情報操作の問題を提示している。

ソフトがアーティストたちの基点だが、電子媒体がアートとして機能するには、ハードの存在は見落とせない。展示会は、インテルとセンス8の協力があったが、その高価さ、設置の難しさゆえ、すべての作品に柔軟に対応することはできなかった。「未来はもうここに来ているのに平等に普及されていないんだ」と言う展示座談会でのウィリアム・ギブソンの言葉が、今の状態をよく物語っている。軍事機器として発達してきたVRハードが、社会構造の批判、精神世界の反復として一般に体験されるには、まだ時間がかかりそうだ。

知性を喚起させるインタラクティブ・アート —ソフト・ワールド—

VRの展示会より半年、そこから生まれたアーティストのグループがある。「ソフト・ワールド」である。彼らの代表作「The Sacrifice Game」は、人の死の恐怖や憧れをテーマとして、ビデオゲームの形で展開される。ゴールは「できるだけ多く、できるだけ気高く死ぬ」こと。VRにおける自殺ゲームというわけだ。一度死ぬたびにプレーヤーは人間の形を失っていくので、気高く死に向かうために、人間らしい形を保ち続けるという欲求を抑圧しなければならない仕掛けである。ゲームを形而上的なレベルまで押しあげるということが彼らの目的であるようだ。アートとコンピュータの接点をどこまで煮つめてゆけるかという挑戦を続ける彼らは、現在、カフカを素養とした「The Imperial Message」で法と個人の関係を探り、戦争、闘争を展開するインタラクティブなプログラムを創作している。「媒体の珍しさを超えて、いかに知的な内容を制作していけるかが課題だ」と彼らは語っている。

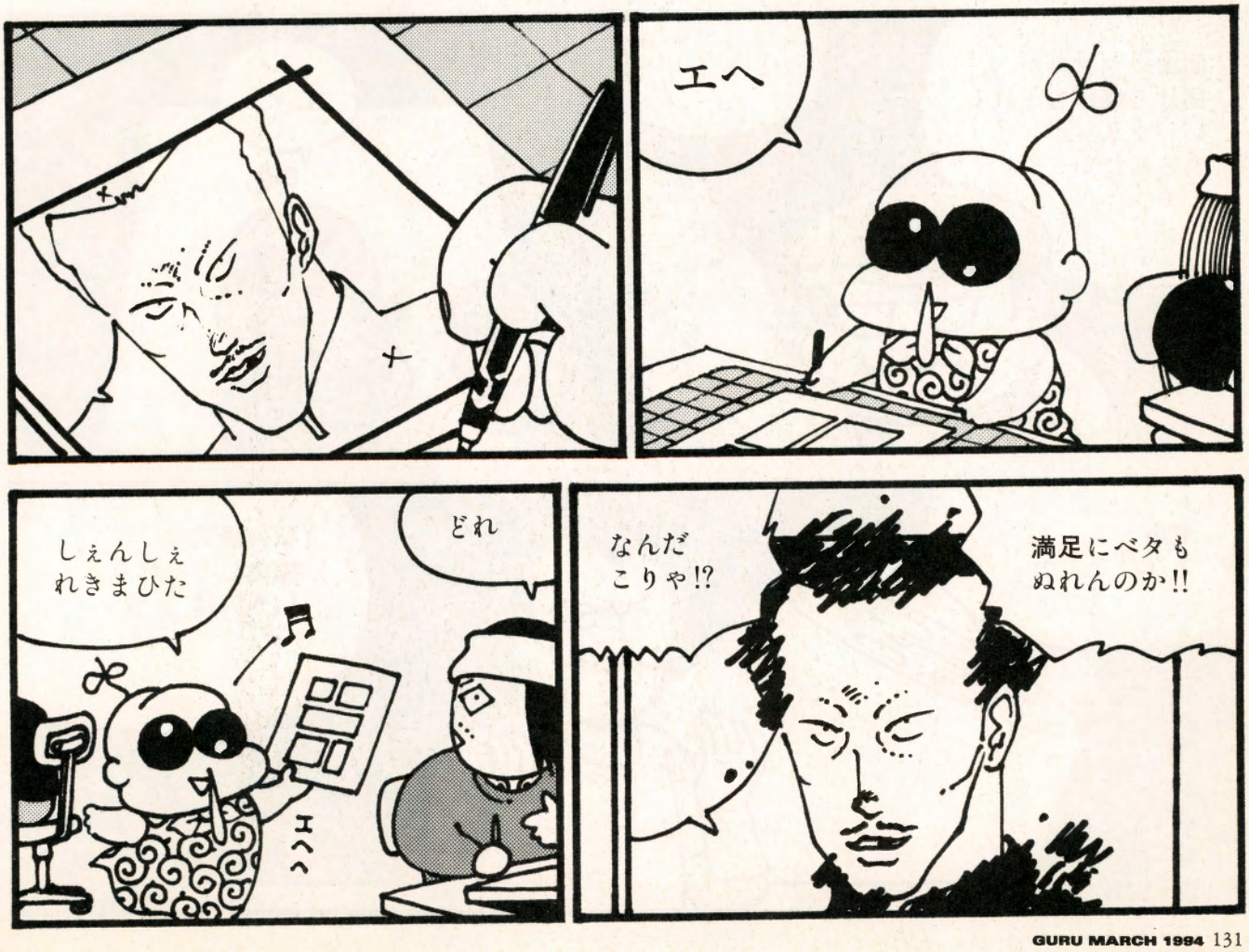
とり・みきの

大星雲ショー

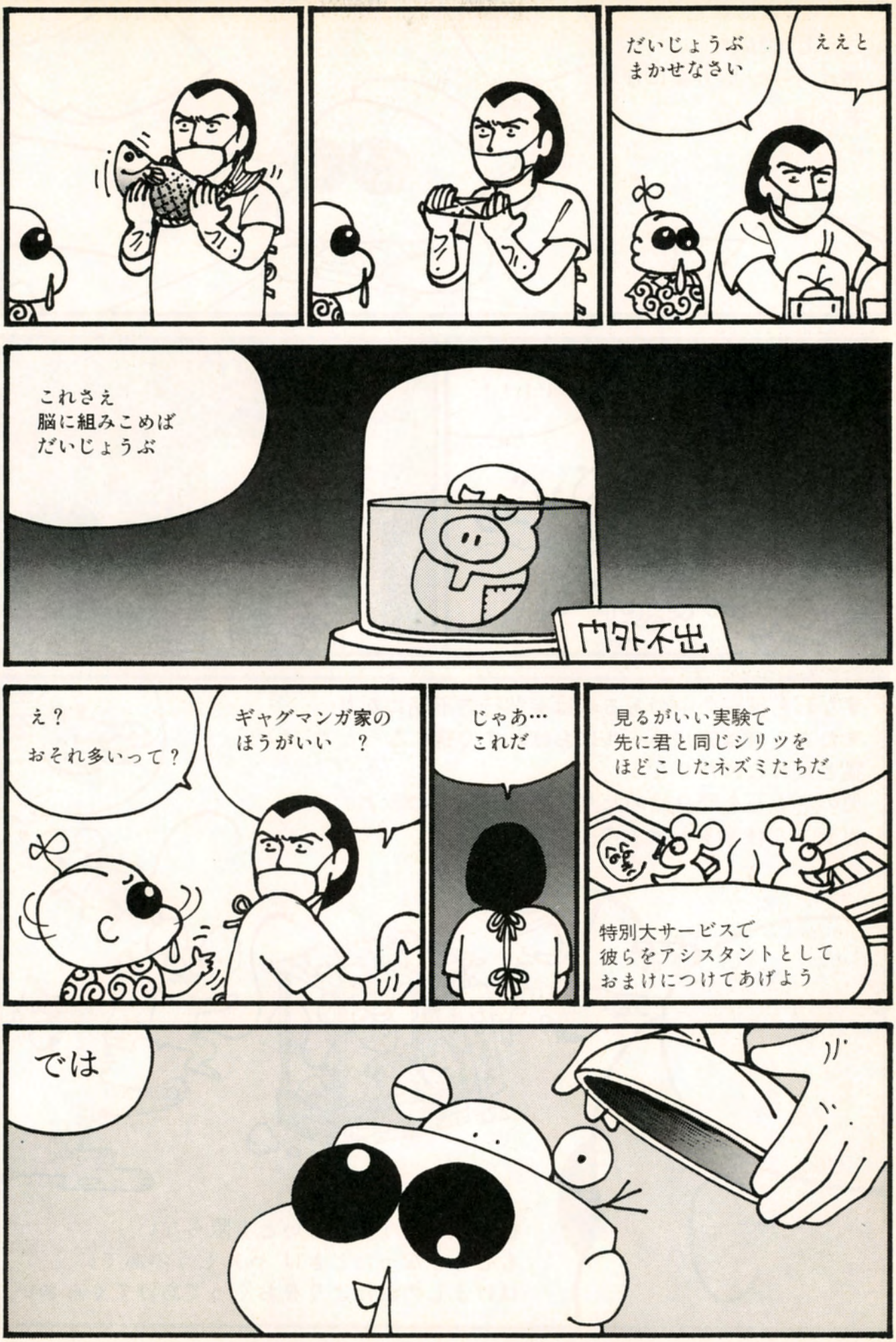
THE MEGA-NEBULA SHOW

「アルジャーノンに花束を」

作；とり・みき



アシスタント不足のおり
ガマンして使ってきたが
これじゃよけい
時間がかかる
クビ
だー!!
えーん
まんががうまく
なりたいよー
もしもし
おにいさん
!
面白いマンガが
描けて疲れもとれる
いいシリツが
あるんだが
どう？
エへ
やあ
あなたですか
私の研究に
協力してくれると
いうのは


だいじょうぶ
まかせなさい
ええと
これさえ
脳に組みこめば
だいじょうぶ
内外不出
え？
おそれ多いって？
ギャグマンガ家の
ほうがいい　？
じゃあ…
これだ
見るがいい実験で
先に君と同じシリツを
ほどこしたネズミたちだ
特別大サービスで
彼らをアシスタントとして
おまけにつけてあげよう
では

こうして私は
売れっ子マンガ家になり
家も建てた

だが ひとつだけ
気になることがある

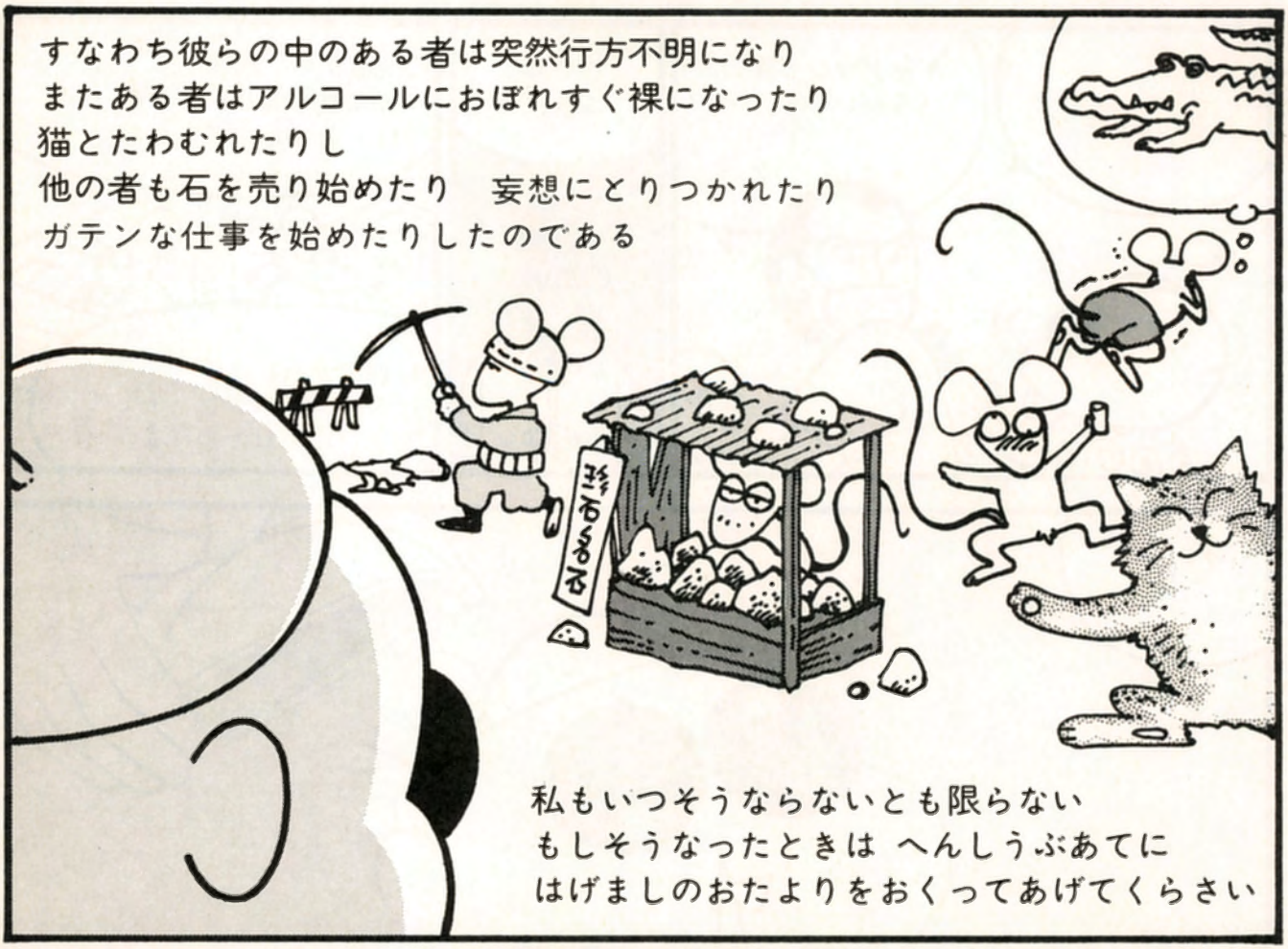
はい
UP！！

フンゾリッ

ありがとう
ございます

最近アシスタントのネズミたちの
ようすがおかしいのだ

すなわち彼らの中のある者は突然行方不明になり
またある者はアルコールにおぼれすぐ裸になったり
猫とたわむれたりし
他の者も石を売り始めたり　妄想にとりつかれたり
ガテンな仕事を始めたりしたのである



私もいつそうならないとも限らない
もしそうなったときは へんしうぶあてに
はげましのおたよりをおくってあげてくらさい

宮沢科学研究所

MIYAZAWA
SCIENCE LABORATORY
DELUXE

世界に「新しもの好き」の種はつきない。「新しもの好き」とはいったいなんだろう。ふつうなら新しいものにすぐ目移りする者を揶揄して使う言葉だが、八十年代はそうではなかった。「高度資本主義の申し子」「情報化社会の寵児」、あるいは、「バブルの貴公子」として時代がそれを求め、彼ら「新しもの好き」は、フルスピードで青山通りをつっ走っていたのだ。けれど、九十年代に入るとバブルは反省され、だからってそりゃないだろうと誰もが気付いてもよさそうなものだが、なぜか、「清貧の思想」が生まれてしまうのである。何が清貧だ。清くない貧しさはどうしたらいいんだ。

そうだ。こうした時代だからこそ、私たちは誰もが、「新しもの好き」にならなければならない。

かつてなら、新幹線が300キロで走るといえば子供は大喜びし、日本はこれで世界一になったと大人は小躍りしたが、今じゃそんなことでは誰も喜ばない。スピードの神話は消えたはずだが、コンピューターの世界はいまだにスピードが問題にされる。この無反省にこそ業界の可能性はある。スピードこそ命と言ったのは未来派だが、次々出てくる新製品には目眩がする。けれど、ひるんではならない。何が待ち受けていようと、スピードこそが真実である。私たちのことを人は、スピーディーと呼んだ。

そんなおり、いつからそうなのか知らないが、雑誌を見れば猫も杓子もCD-ROMだ。何だこの騒ぎは。だが、スピーディーな私は、スピーディだけにこれを見逃すわけにはいかない。人に頼んで、CD-ROMを見せてもらうことにした。

まずはじめて見たタイトルが凄い。

『牛の道』

どこがスピーディーなんだ。原題は『TA O OF COW』だ。それもすごいが、内容がさらに私を茫然とさせた。開始そうそう、牛である。さらに先へ進めば牛である。どこを見ても牛である。いったい何だこれは。カタログを見れば、次のように紹介されている。

「〝蹄を打ち鳴らす音よ!〟〝禅〟をほうふつとさせる短詩と、この気高き動物のカラー/モノクロ写真によって、牛たちの内面の〝禅〟が拡大され探究されています。DOS版では、ナレーション付の牛の一生が説明されます」

ものすごいことになっているのだ。「牛たちの内面の禅」とは何だろう。「蹄を打ち鳴らす音よ!」と、そんなに高らかに言うことはないじゃないか。「牛の一生」を説明されて誰が喜ぶんだ。同じ会社から発売されているのが、『牛のすべて』だ。アメリカ人はこんなにも牛が好きなのか。

だったらそんなに食うなよと私は言いたい。

さて、私が手にしたのは、パシフィック・ハイテック社のCD-ROMカタログだが、紹介されたタイトルの日本語訳に、どうも妙な感触があるのが気になった。たとえばこれはどうだ。

『完璧の家』

たしかに、原題が『COMPLETE HOUSE』だからそれもいいが、なにか、「岸壁の母」に似てはいないか。だからなんだということでもないが、気になるものは仕方がないだろう。また、こういうものもある。

『本当にタイプの練習がたのしくなる』

これがタイトルなのでしょうか。タイピングの練習ソフトらしいが、だからってそれはないじゃないか。さらに、英語の教育用CD-ROMには次のようなものがあった。

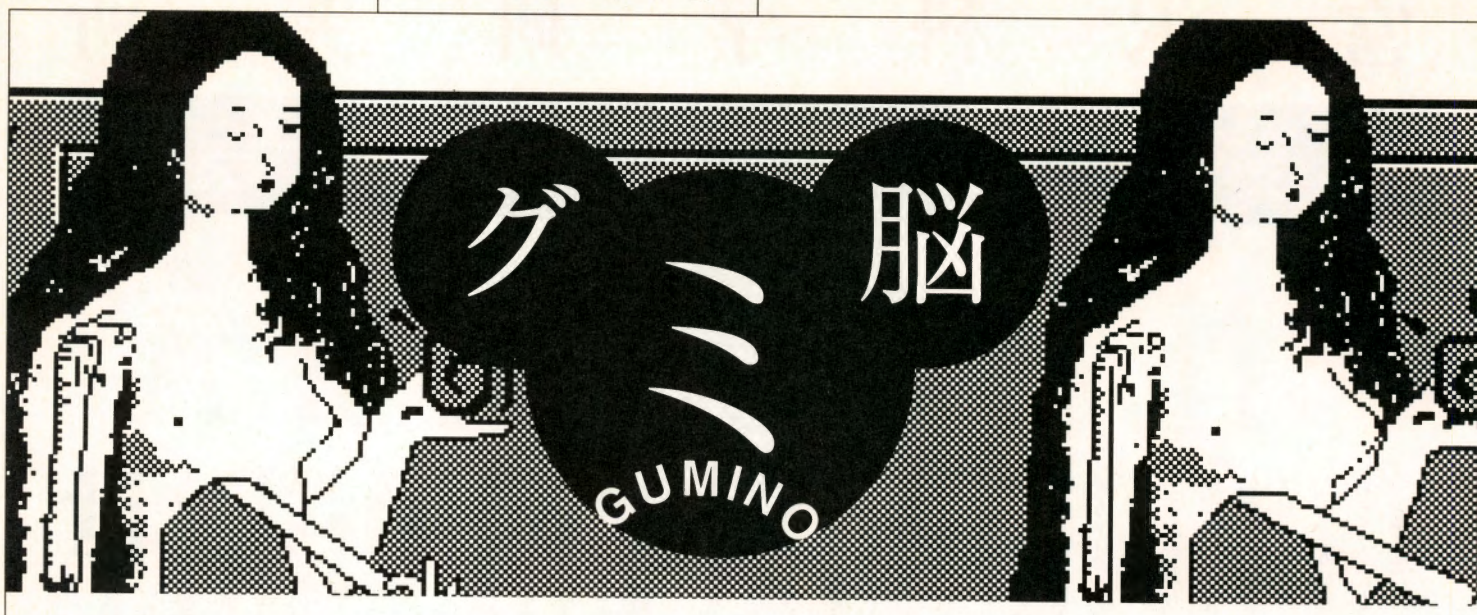
『動くとおなかが痛い』

こうなるともう、ああそうですかとしか言いようがありません。

スピーディの私たちにとって、CD-ROMは避けて通れぬ道だが、『牛の道』や、『動くとおなかが痛い』は、どうにもそのスピードをにぶらせるのだ。

宮沢章夫（みやざわあきお）
放送作家・演出家・劇団遊園地再生事業団主宰。主な作品に「遊園地再生」「ヒネミ」（岸田國士戯曲賞）、著書に『彼岸からの言葉』など。

Illustration:TUYOSHI ISHIDA
Design:SATO Naoki



光の玩具と「アート」

by EV

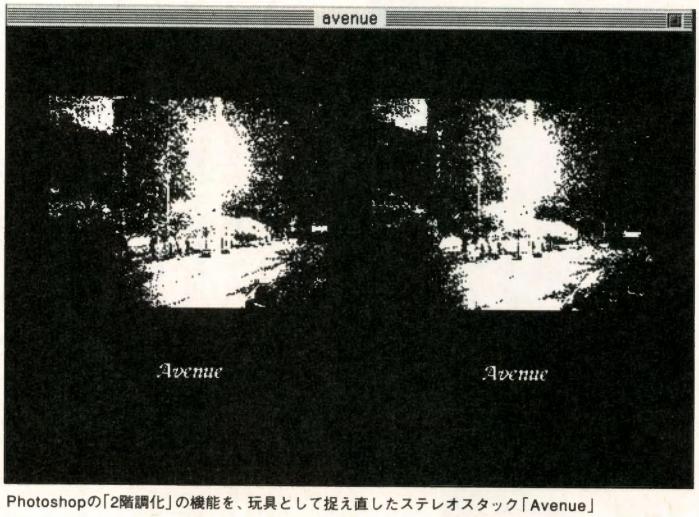
グラフィックソフトってのは玩具ですよね。マリオペイントだけじゃない。プロ向けの高価なソフトもそう。たとえばマックのPhotoshop、ぼくは大好きです。なんてことのない画像をぶちこんで、露光を上げたり下げたりするだけで楽しい。輪郭が生まれては崩れるのを見て時を過ごす。一枚の画像が、つまみやボタンをちょいといじるだけでダイナミックに変化する。なんてインタラクティブな光の玩具なんだろう。きれいなガラスを光にかざしてあれこれ動かしながら、いつまでも見つめているような心持ち。

マックが印刷媒体に優れた力を発揮することもあって、街にはマック的な表現があふれています。これらの表現も、芸術とかアートというよりは、玩具のプレゼンテーションというべきなんじゃないか。気のきいたグラフィックスを見ると、そうか、あそこで強いぼかしをかけて波紋でゆらせて二枚の絵を加算して、と、さらなる光の遊びについて思いは巡り、早く家に帰って自分であれこれいじってみたくなる。

こうした楽しみは、玩具を持っている人間の特権でもあります。持ってない人にとっては、いわばダイヤブロックで誰かが積み上げたかっこいいお城を指をくわえて眺めさせられているようなもの。当然自分も欲しくなる。というわけで、街にあふれるCGはハードやソフトの売り上げに少なからず貢献することになる。「あの広告のヴィジュアル、どうやったんだろう？」「あ、あれ、じつをいえば○○の○○ってエフェクトでああやってこうやれば一発よ」という会話がもとで大枚を何枚もはたいてしまった人、いるでしょう。アインシュタインやウゴウゴルーガ観てアミーガ買ったアナタも他人ごとじゃないぞ。あ、そりゃぼくか。

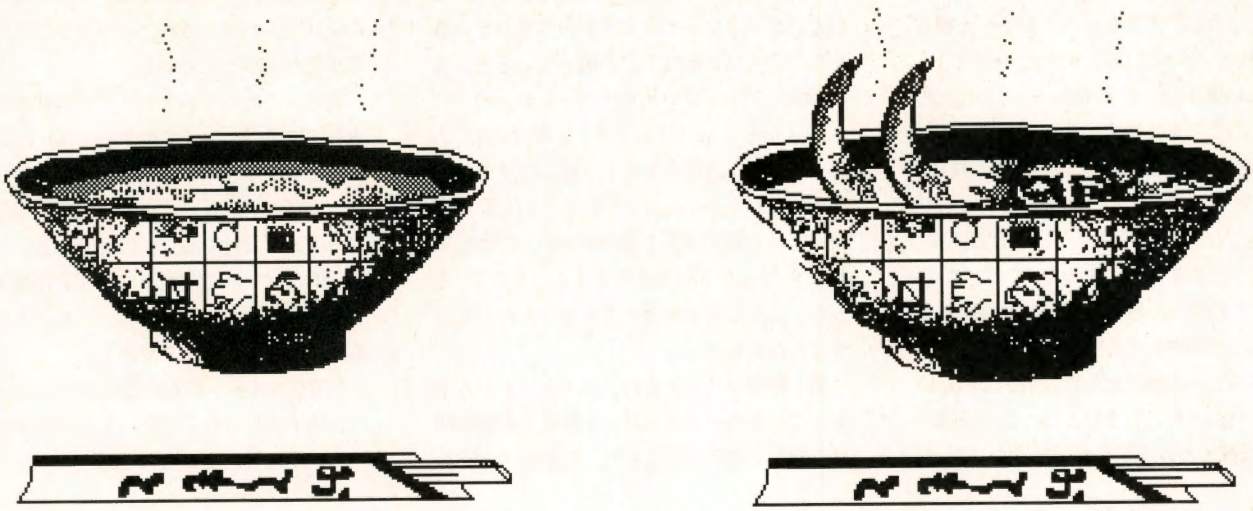
ぼくは出来のいいプレゼンテーションに弱いんです。「出来のいい」とはつまり、玩具を使うことの気持ちよさが、持ってない人にも伝わってくるようなやつ。たとえば横尾忠則氏の（『少年マガジン大図解2』の表紙のような）ある種の表現に爽快感を覚えるのは、それがアーティスティックだからというよりは、露骨にPhotoshopのエフェクトを使うことの気持ちよさを感じさせるからです。

ここまで読んで「わたしのはアートだ」とムッとしてる方もいるかもしれない。



Photoshopの「2階調化」の機能を、玩具として捉え直したステレオスタック「Avenue」

Illustration:KUBO Kyoko
Design:IT IS DESIGN



いや、プレゼンテーションだから低級だと言いたいんじゃないです。むしろ逆で、いまや「アート」より「プレゼンテーション」の方が優れてるんじゃないかとすら思う。人が遊ぶのを見るのはそこそこにしてさっさと遊んじゃいたくなるのが玩具だし、そういう遊びの動機を盛り上げるのが良きグラフィックスである。あ、まだムッとしている。じゃ、その「アート」って呼び名の方がえらいということで話をしましょう。

いまコンピュータ文化で何が創造的かというと、それは新しい玩具を作るとか、あるいは玩具の新しい使い方を考えるとか、そういうことじゃないでしょうか。グラフィックスの話で言えば、たとえばPhotoshopを使ってお決まりのエフェクトで似たようなデザインを再生産するよりも、Photoshopというソフトを作るとか、かっこいいプラグ・インを作るとか、さもなくば、Photoshopでうどんをゆでるとか、ふとんを乾燥させる方がよほど創造的なんじゃないか。

で、仮に「アート」と呼ばれることが名誉だとするならば、その名誉はこうした行為にこそ与えられるべきだと思います。「アート」として特権化されるべきなのは、こぎれいな出力をすることじゃなくて、機能を開発し発見することの方ではないのか。要するにハードとソフトとそのプレゼンテーションの方こそむしろ「アート」なんじゃないか。そしてそれらが玩具として楽しめたとしてもちっとも名誉は失われないと思います。

CG展が展覧会場ではなくストファイII大会のように武道館で行われる可能性について、逆に、新製品の展示会が幕張ではなく美術館で行われる可能性について、そろそろ真剣に考えられてもいいんじゃないかな。

さて最後に、この「グミ脳」のことにも触れておこう。ぼくは、いつもはパソコン通信上で文章やらソフトやらを撒き散らしているのですが、この文章もそうした撒き散らしと連動してます。毎月、連載に関連する「グミ脳MIX」というフリーウェアスタックを作って、NIFTY-ServeのFBEAT、FMSAやマック関連フォーラムにアップしますんで、そちらもよろしく。単なる文章の転載とは全然違うから期待してね。

じゃまた次回。

ベルーシはPageMakerの夢をみたか?

何もすることがない暇な休日、ぼくは日が暮れるまで、ビデオをとっかえひっかえ観ることが多い。つい先日も、サタデー・ナイト・ライブの15周年記念ビデオというのが出たので、早速借りてきて観ていたら、急にベルーシの映画が観たくなったので、今度は『OH! ベルーシ絶対絶命』というビデオを引っぱり出してきて、最初の15分ぐらいのところを、何度もくり返して観てしまった。

一体、この映画の最初の15分間に何があるんだい? と聞かれても困るが、シカゴの街を行くベルーシの飄々とした表情がよいというしかない。それともうひとつ、この映画の冒頭には、ぼくだけが楽しめる特別なワン・シーンがあって、白状すると、実はそのシーン目当てでビデオを観ることも少なくないのだ。

映画の冒頭で、ベルーシ扮する新聞記者が、パソコンらしきものに向かって原稿を打っている。ディスプレイに文字が表示されているから「ワープロかな?」と思っていると、次の瞬間、ディスプレイをベルーシの上司が打ったメッセージ(チャット)が横切る。「あっ、これはLANなんだ」と思い直すと画面が切り替わり、ベルーシが打っていた原稿が載っている新聞の第1面の版下が、印画紙プリンタ(?)から出力されてくる。ここで「そうか、これは電子組版システムなんだ」ということがわかる。

電子組版システムとは、メインフレームやミニコンをベースにした、出版社や新聞社向けの編集システムのことだ。原稿の入力からページの校正までを、端末のディスプレイ上で行えるプロの道具で、日本では朝日新聞社が開発したネルソンというシステムが有名だ。欧米の新聞社・出版社では、早くからこうしたシステムが導入され、パソコン普及以前に電子化が実現されていた。

実は、この電子組版システムの代表的メーカーであるAtex(エイテックス)の副社長に、ミネアポリスの新聞社の編集長から転身し、同社の急成長に貢献した後、独立してソフトウェア会社を設立、PageMakerという画期的なソフトを開発してDTP市場を創造した人がいる。その人こそ、アルダス社の社長ポール・ブレナードである。

『OH! ベルーシ絶対絶命』の冒頭のシーンには、電子組版からDTPへという秘密の物語(?)が隠されているのであります。

Everything is All Right

O嬢の作文帳

文・市川昌浩

Illustration:GOTO Emiko+Design:SATO Naoki

市川昌浩(いちかわまさひろ)
バットマンのキャットウーマンはケイト・ブッシュにやってほしかったよなぁと思う1961年生まれのライター。誰か、WOWOWでやった「マイケル・ペリンの80日間世界一周」の日本編のビデオを貸してください!馬鹿なので私、その回だけ録画し忘れました。トホホ。

このページでイラストを描いている後藤えみこさんと、サエキけんぞうさんの共作絵本『グミちゃん』が

底抜け脱線コラム、またはワープロと文書構成法の幸福(?)な出会い

基本的に、ぼくは寄り道や脱線の多い男だ。そういう人間が新しいソフトを使いはじめるとどうなるか？　だいたい想像はつくだろうけど、ソフトそっちのけで他の勉強をはじめてしまうことが少なくない。

たとえば、ぼくはWord for Windowsというワープロソフトを持っているのだが、こいつを使いはじめたとき、しばらくの間はWordそっちのけで、文章工学とか文書構成法といった類の本ばかり読んでいた。勉強の甲斐あって、ぼくはドキュメンテーションに関する怪しげな大家になったが、Wordについては1.2Aから5.0にバージョンアップするまでの間、ほとんど使い方を知らないままだった。本末転倒も、ここまでくると一種の芸かしらん。

ご存じのように、WordやAmi Proといった Windows用のワープロソフトは、従来のDOSワープロにはなかった新しい概念を導入して作られている。それはドキュメンテーション・プロセッシングと呼ばれる考え方で、ぼくの理解では、これは「文書を構造化することで、文書の生産性と質を向上させよう」という技術である。

Wordにしろ、Ami Proにしろ、ドキュメント・プロセッサの流れを汲むワープロソフトは、スタイル(書式)とテンプレート(型)という機能を備えているのだが、ここでスタイルやテンプレートについて解説しはじめると、単なるワープロソフトの入門記事になってしまうので、説明をはしょって話を先に進める。スタイルやテンプレートについて知らない人は、この際他のパソコン誌を読んで勉強してみてください。でも、このコラムを読むために他の雑誌の記事を読んで勉強するなんて……。これであなたも、立派な脱線人生を歩みはじめたワケです。フッフッフ。

さて、WordやAmi Proを快適に使うためには、スタイルとテンプレートの機能をいかに使いこなすかがポイントになる。特にテンプレートは、日常的によく作成する文書のひな型を自分で用意する（ことによって、レイアウトだの文字修飾だのといった面倒なことはすべてワープロが自動的に処理してくれるようになる）機能なので、普段自分が作成している文書の分析からはじめる必要がある。

考えてみれば、これは結構ラジカルなことだ。実際にやってみるとよくわかるが、普段意識せずに作っている文書をコンピュータの立場で分析しだすと、曖昧な部分や無駄な部分がこれでもかという具合に出てくるのだ。その結果、文書を通じて自己の仕事を分析・批評することになるのである。これがオフィスの文書だったら、現場の仕事のやり方を分析・批評することになる。

人によっては、こんなことはうざったいだけかもしれない。でも、ぼくはこれを面白いと思う。そういうわけで、Wordそっちのけで、文章工学や文書構成法の勉強にのめり込んだというわけなのだ。

これぞ脱線の鑑、木下是雄先生の『レポートの組み立て方』

以上、ぼくが文書構成法の勉強にのめり込んだ経緯だが、最後に、その中で出会った感動的な名著（迷著？）を紹介したい。その本とは、『理科系の作文術』(中公新書)で名高い木下是雄先生の『レポートの組み立て方』(筑摩ライブラリー）である。

この本の凄いところは、5ページ目に感動的とすらいえるほど、実にとんでもないダイナマイト級の脱線ポイントが用意されていることである。ここで木下先生は、米国留学したかつての教え子から来た手紙を紹介し、米国の大学におけるレポート教育について論じるのだが、どういうわけか、その教え子の女性のことを「O嬢」と呼んでいるのだ。「O嬢からの便り」だって(笑)。いくら何でもこれって凄すぎるよねぇ。

たぶんその女性は、大山さんとか小川さんとか落合さんとかいうのだろう。だったら、教え子のOさん、あるいはO子さんでいいじゃないか。イニシャルに「嬢」をつけて、女性であることをスマートに表現したかったのだろうが、O嬢といったら誰だってあのO嬢を連想しちゃうよね(笑)。O嬢からの便りと聞いた（読んだ）だけで、ぼくは「一体どんなエッチな内容なんだろうか？」と想像して喜んでしまったぞ。

そういうわけで、O嬢で思いっきり笑い転げたらやる気がなくなったので、文書構成法の勉強はそこでオシマイ。当然、文書を通じて自己の仕事を分析・批評するというラジカルな作業にも力が入らなくなり、以後うやむやになった。まあ、人生こんなもんだ（笑）。

C O L U M N

『O嬢の物語』か『白いホテル』か？

『O嬢の物語』といえば、学生時代に誰もが読み、感動のあまりオナニーせずにはいられなくなってしまうという、ポーリーヌ・レアージュの古典的名著である。いかに理科系で文芸作品に馴染みがなかろうが、O嬢といったら世界的に『O嬢の物語』のことを指すのであって、木下先生、そこんとこよろしくお願いします（笑）。

ところで、文芸作品を読んでいて、エロチックなシーンでオナニーしてしまうのは、万国共通のようで、最近では『キスへのプレリュード』という映画の中で、メグ・ライアン扮する不眠症のバーテンダーが、「『白いホテル』という本を読んだけど、もの凄いエロチックで幻想的なシーンではじまるんだ」というアレック・ボールドウィン演じる主人公に応えて、「みんなそこでオナニーするのよ」といっていたのが印象的だった。

『O嬢の物語』澁澤龍彦訳　河出文庫。鈴木豊訳の講談社文庫版もあるが、やはりここは澁澤訳で読みたい。

この『キスへのプレリュード』は、ぼくが密かに“アレック・ボールドウィンの美女ころがし3部作”と呼んでいる映画の1本で、ハッキリいって『ゴースト』の2番煎じですが、キャラクターの描き方という点では『ゴースト』よか面白いので、みんなも観ようね。

美女ころがし3部作の最後のひとりは誰だ？

ちなみに、アレック・ボールドウィンの美女ころがし3部作のもう1本は、キム・ベイシンガーとアレック・ボールドウィンが共演した『あなたに恋のリフレイン』で、同じカップルが何度も結婚と離婚をくり返すという話。これもなかなか面白い映画でした。

残る1本はというと、実はそんなものはないのだ(笑)。ぼくは、ジョン・ヒューズの『結婚の条件』（面白いよ）の脇役で注目し、ジョナサン・デミの『愛されちゃってマフィア』（絶対面白いよ）の脇役で好きになったという、日本でただひとりのアレック・ボールドウィン好きの男なので、できればもう1本、美女と共演してもらって、3部作になったらいいなぁとか、くだらないことを考えて喜んでいる次第です。次は、モリー・リングウォルドと共演してくれえ！

第1話 発見!! 世界的

丹羽信夫のみ

みなさんは、江戸時代末期の日本に、現代でも通用するほどの立派なコンピュータが存在していたことをご存じだろうか。ぼくたち発見調査隊がこの話を初めて耳にしたとき、隊員の誰もが事実を疑った。

今回の発見は、バベッジの解析機関でもないし、パスカルの歯車式計算機でもない。フォン・ノイマンも真っ青の、れっきとしたプログラム内蔵型のコンピュータが日本で開発され、それも、江戸時代という大昔に完成していたというのである。江戸時代と言えば鎖国というわけで、人類史上3大発明と言われるほどの大発明をやってのけるオリジナリティーが当時の日本人には備わっていたということになる。これが事実ならば、歴史をくつがえす大発見である。

さて、ぼくたち発見調査隊が、その家に到着したのは、文化の日も間近い11月1日の夕方だった。かなり広い土地に平屋の木造家屋が建てられている。見た所、かなり古い家だ。庭は関東ローム層の赤土がむき出しになっており、少し奥のほうへ行くとそこは小さな山に面し、昨日の雨のせいか、山の木々や植物はしっとりと水分を含んでいた。遠くで鳥の鳴く声が聞こえる。まるで山水画のように静かで、環境のいい場所である。

家の主人は50代後半と見える男性で、身長は低いほうでやせているほうだ。顔全体がこわばっているというか、緊張しているというか、目の輝きがきつく、ちょっと気安く声をかけにくい感じの人物だった。

「お待ちしていました」予想に反して柔らかな声である。「私もね、こいつを物置から見つけたときは仰天しましたよ。なにせ、江戸末期ですからね、作られたのが。ほら、これですよ。これ」そう言い、たった今顔見せをしたと思ったら、さっさと奥に引っ込んでしまった。

しばらくして、彼が奥の座敷からかかえてきたものを見て、ぼくたちは声もでなかった。そのモノがコンピュータだとすると、驚くべきコトに自由に持ち運び可能ということになる。その点では98ノートもパワーブックも、ついでにエニアックも真っ青ではないか。ぼくたちはさっそく外観を調査する。

それは、高さ1メートルほどの台形の箱で、まわりには障子紙というか和紙が張ってあり、下の方には、“制作：源左右衛門。天保十二”とサインが入っている。天保12年といえば1841年というところか。それにしては、妙に和紙が白っぽいぞ。

全体の骨組みはどうやら竹でできているようで、全体の重さは体積に比して異常に軽い。しかし、この時代にこれだけコンパクトで、これだけ軽いコンピュータが作られていたとすると、おそるべき技術力である。1990年代の最近のノート型コンピュータの技術をもってしても、3キログラム近辺の重さにしかできないのである。それが、江戸時代にこれだけ軽いとは。ま、現代のパソコンメーカーもこのままでは情けない。江戸の職人に負けないようにがんばってほしい。

男は続ける。「驚きましたか？　ええ、誰だって驚きますよ。私だって最初は信じられませんでしたからね。で、いちおう、事実関係を確かめるために、我が羽生家の過去帳をたどってみたわけですが、この源左右衛門という者は32歳の時に、このコンピュータを作ったことが記されています」なるほど。

「それでは、火を入れましょうか」男は、そう言うと、はりぼての箱の後ろについている小さな戸をあけ、そこにろうそくを入れ、火をつけた。

「いよーっ。ポン」突然家中に響く鼓の音に、ぼくたち発見調査隊は腰が抜けるほどに度肝をぬかれる。あたりを見まわしてみたが、スピーカらしきものは見あたらない。

「起動時のサウンドですよ。ま、起動時の音なんてのはコンピュータの価値にはなんの関係もないはずなんですけどね。妙にリアルな音がするわけです。20世紀のデジタルサンプリングも真っ青ですなあ」男はこともなげに言う。どうやら、たった今、とんでもないことが起こっているようだ。

「この当時はデータの単位であるビットという考え方がなかったのでしょうね。開けてみればわかりますけど、中に無数の細い竹ヒゴが入っており、それが、こうして、

DESIGN : KOJIMA Masaki (BAD DESIGN)

ゆるいカーブ状にまげてあって、末端はこれも無数のツメにひっかかっているわけですけど、データが来るとツメがはずれて、その部分の竹ヒゴが1本1本弾力で跳ね上がるときのタイミングでデータを保持するわけです」意味不明だ。とにかく、微妙で繊細なすごい技術らしい。

「日本には算盤のような優秀な計算機はありましたけど、コンピュータのロジックを作るような理論はなかったのでしょうね。プログラムを組むにはこの竹ヒゴを1本1本セットしなおさなくてはならないのです。バグ取りが大変だったでしょうなあ。それに、ディスプレイのバックライトがろうそくでは暗すぎましたからね」バックライトがろうそく！　こいつ、ふざけているのではないか？

「バックライトをつけなくても、和紙ですから透けて見える。色物ソフトなどを試してみると、この透けて見えるという微妙な感覚がすごく興奮をさそうわけですよ。江戸の町民はさぞ喜んだでしょうね。

それからね。このバックライトはCPUへのクロック供給の役割も果たしているわけで、3割明るいろうそくにすると、ベンチマークで3％は高速になるというのが利点でしょうね。羽生家の過去帳によれば、より太くて長くて明るいろうそくを開発することに当時の各メーカーは躍起になっていたようですよ。まあ、今も昔もメーカーはセコいことに力を注ぐもんですなあ。ご苦労なこってす。

でも、ろうそくっていうのは、強い風で消えてしまっても、すぐに代わりの火をつければよかったわけですからCPUまわりの故障なんていう概念もなかった。修理は楽ですな」

ぼくたちは驚嘆した。すでに江戸時代に、来たるべき未来の先取りをしたコンピュータが存在したのだ。色物ソフトというのもすごい。ニューメディアの発端はいつもこんなものだったのか。

「注目すべきは節電対策ですね。このコンピュータは電源不要ですから」最近のノート型パソコンでさえ実現できていないことをこのパソコンは軽々とやってのけている。

「サウンド機能は鼓と三味線とイヌがそれぞれひとつずつ、内蔵されています。ディスプレイが使えないときでも、サウンドだけは使えるようになっていますからすごい。実際、源左右衛門は寝るときに、これで音楽を聴いていたという記録もありますよ」デジタルサンプリングも真っ青なはずである。なんとなく、軽いめまいを感じる。

「イヌですか？　エラーが出たときのビープ音を三味線と鼓とイヌのなき声の3つから選べるようになっているわけです。しかし、毎日の散歩が面倒で面倒で」ますます、めまいが高じてくる。

「このコンピュータ、中に金魚鉢を入れて金魚を飼うこともできたのだからすごいでしょ？　いやあ、江戸時代も大変でしたねえ。一種のバーチャルリアリティーってやつですかね」それにしてもすさまじいことになったものである。

「当時は、このコンピュータに関するかわら版が何種類も出版されていて、それぞれに好き勝手なことを書いていたという記録もあります。どのコンピュータかわら版も記事が売れるとなるといっせいに偏った賛辞の声をあげる。ほら、例えば、このかわら版には『丹羽信夫の世界的発見』なんていう企画が掲載されているし。こっちを見ると先ほどの“ろうそくの太さ”に関する特集記事が組まれていますけどね、『これからは三寸ろうそくで決まりだ』なんていう記事ですよ。この記事が出たら三寸ろうそくが飛ぶように売れたらしいですけどね。こっちには、『初心者でもできる、ろうそくの火のつけかた』なんていう記事もあります」昔も今も同じようなことの繰り返しが行われているようである。

今回の“発見”が歴史をくつがえす大発見かどうかは読者の判断にまかせるが、帰りの車中、発見調査隊の誰もが無言だった。

なお、今回の発見ネタを作者に断りなく学会やマスコミに発表したり、入試(入社)問題に出題したりすることは、いろいろな意味から思いとどまってほしい。

発見調査隊ミニコーナー

※今月の隊員紹介

田中誠：12歳。某小学校で新聞委員会の委員長として活躍。理科が得意で、その方面への力を発揮するため入隊。

フォトコラージュ:コバヤシヒロト

人類初のコンピュータは日本製だった

※人類の尊厳に対する真摯な挑戦！　丹羽信夫著『低レ研』(アスキー)好評発売中！

※オンラインデータベース遊泳術※

俺がウンチクだ

DESIGN：KOJIMA Masaki（BAD DESIGN）

古来、日本にはウンチクという偉大な文化があった。横町のご隠居さんから、旧制高校出身という部長まで、これさえ読んでおけば文化人という、偉大なる称号を周囲から勝ち取れる、筑摩叢書的文化圏というか、基礎教養が日本を支配していたよき時代が存在していた。自己主張のできないといわれる日本人のなかで、唯一、謙譲の美徳などという欺まん的な態度に関係のない偉大な文化こそ、ウンチクだったのである。いま、この偉大な文化が滅びさろうとしている。

女・子どもがこの聖域に目を向けて以来、カントがどうのフロイトがどうのなどといってもバカにされるだけになってしまった。蓄妻の打ち方から、パリの地下鉄の路線図まで、世界のすべてをテレビが紹介してしまうご時世である。なまじのウンチクでは、とてもテレビ族をうならせることはできない。

では、いまウンチクを誇り、飲み屋で得意顔をするには、どうすればいいのか。その答えがオンライン・データベースのなかに隠されている。パソコン通信を使って検索するオンラインデータベースこそ、我々の最終兵器といっていいだろう。世界中のデータベースから超網羅的にデータ拾ってくればいかなテレビ族でさえ、そのウンチクの高さに平伏するはずである。

今回から、連載でオンラインデータベースを使ってウンチクをつける方法を紹介していく。国内はもとより、外国のデータベースまでしっかり使えるようになってもらいたい。第1回は身近な新聞記事データベースを使用した。料金も安いし、入門用にはピッタリだ。パソコンを買って、パソコン通信を始めないのももったいないが、パソコン通信を始めてゲートウエイ機能を使わないのはもっともったいない。千客万来、ウンチクマンたちにおすすめの時代到来である。

今回、データベースとして（次回からは、かっこよく、ODB：ON LINE DATABASEと書く）は、朝日新聞社が提供している「HIASK」を使用した。もちろん、NIFTY Serveからのゲートウエイである。右ページのLOGを追ってもらうとわかりやすいだろう。

＞ GO ASAHI

で、ゲートウエイ。メニューに従い、検索語の入力と表示されたら「バレンタイン」と半角のカタカナで打ち込む。「バレンタインデー」といれてしまうと、「バレンタインノオクリモノ」なんてフレーズが抜け落ちるので注意すること。検索に引っかかったものが247件。見出しのみを出力する。出力は、古いものから新しいものへと流れる。「HIASK」の集録は、1985年の1月1日からである。これより前のものは、検索できない。247件すべてを出力すると、約10分かかってしまった。総検索時間、12分。だいたい、料金1000円ぐらい。ちょっと高い気もするがしかたない。なぜ、見出しのみを出力するかというと、オンラインデータベースでは、いまのところ写真などは扱えないため、紙面から写真や見出しの大小などのデータが抜け落ちてしまう。そこで、新聞データベースの場合は見出しのみをオンラインで検索して、後で新聞の縮刷版を図書館で閲覧コピーして使うのが通のやり方なのである。

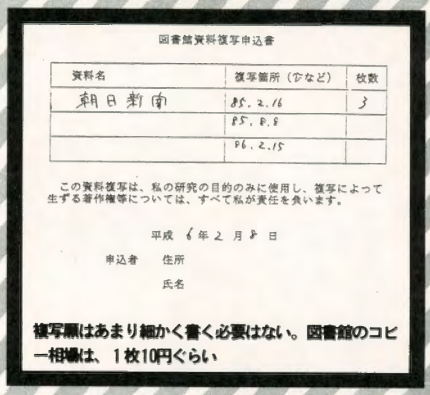
本家も便乗
♡ ♡
バレンタイン

バレンタインを守護神とするイタリアの街テルモには日本風の風習はない。テルモの場所を地図でチェック

次に図書館の利用方法を教えよう。学校を卒業以来足を踏み入れたこともないという賢明な方々もいらっしゃるとは思うが、ウンチクを誇るためには「あそこの図書館は窓側のソファのスプリングよくて」などとさりげなく言えることも必要だろう。これを機会に探険におもむこう。だいたい親切なので、朝日新聞の縮刷版が図書館にあるかどうか電話で

60年前の借金、千倍で返す

バレンタイン・モロゾフ氏は、バレンタインにも、モロゾフという会社にも関係ない。90歳を越えお元気


図書館資料複写申込書

資料名	複写箇所（ページなど）	枚数
朝日新聞	85. 2. 16	3
	85. 8. 8	
	86. 2. 15	

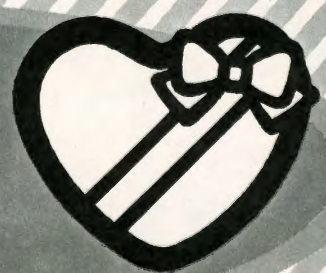
この資料複写は、私の研究の目的のみに使用し、複写によって生ずる著作権等については、すべて私が責任を負います。

平成 6年 2月 8日

申込者 住所

氏名

複写願はあまり細かく書く必要はない。図書館のコピー相場は、1枚10円ぐらい

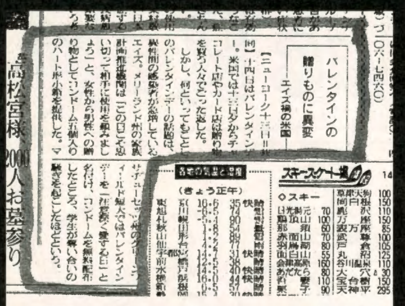


バレンタインは
テルモの聖人だった

問い合わせる。電話がかかったら「レファレンスお願いします」と賢そうに第一声をあげる。何年版から縮刷版が置かれているかを確認の上、図書館に行けば無駄足もない。レファレンスという言葉がわからない人は『現代用語の基礎知識』を引くこと。

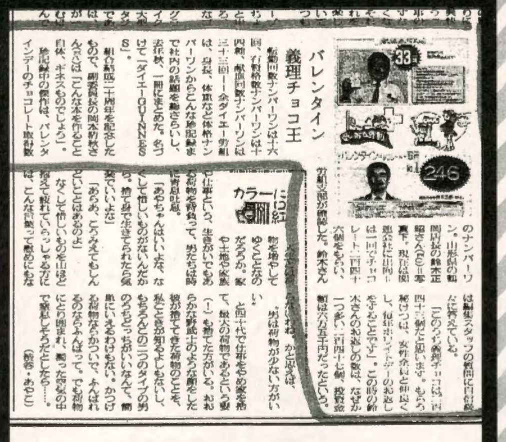
「チョコレート百科」は、版を重ね今年が10年目。現在も発売中である（東洋経済新報社発行）

図書館に行くときには、コピー用のフセンを持って行くといかにもプロっぽい。縮刷版を閲覧しフセンをはさみ込んだら、コピーを行うがここで司書のおばさんから複写申込書というものを手渡される。著作権がどうのというめんどうな話しだが、実はコピーをしてもだいたいの図書館は著作権使用料など払っていないのだ。コピー代として機械に入れているお金は実費である。だから、この紙もなにもおそれることはない。適当に書いておけばいいのである。200件以上の見出しを出力したが、縮刷版で確認をしたのは、今回は約60件。そのうち半分の30件ほどをコピーにとり、紙面の都合でおもしろそうなものだけを掲載した。



日本でも今年あたりコンドームがバレンタインの贈り物になる!!　もらうのも困るような

調査結果をまとめると。バレンタイン司祭が生きていたのは3世紀のイタリア。地元にはこうした習慣はなく、昭和11年から神戸の洋菓子メーカー「モロゾフ」がこの風習を広めようとしたがうまくいかず、昭和33年から東京の「メリーチョコレートカムパニー」の原邦生氏がヨーロッパの友人からもらった手紙をヒントにキャンペーンを開始し、今日にいたっている。たくさんのチョコをもらうには、ホワイトデーのお返しをきちんとやっておくことが肝心。92年の統計では義理チョコをもらった男性の8割がなんらかのお返しをしたそうだ。このお返しがよければ、噂が拡がり、来年に結び付く。93年のバレンタインデーは、日曜日だったため涙を飲んだ人も多いだろう。今年は、期待のもてる月曜日である。金曜に飲みにいきウンチクを縦横に使いプレッシャーをかけるのも一興ではないだろうか。



ダイエーはこの後も広報部がギネス本を作って社員に配布しているそうで、入手しておきたい資料だ

```
>GO ASAHI

朝日新聞記事情報　　ASAHI
このサービスは基本料金の他に80円／分（ROAD 3:240円／分）の追加料金が必要です。
 1. 概要及びサービス提供時間　　　2. このサービスの使い方
 3. サービスに入る(¥)　　　　　　 4. 分類表索引販売のご案内
>3

ただいま接続中です．しばらくお待ちください

１０分間何も入力されない場合，自動的に終了します

朝日新聞記事データベースに接続されました。
１９８５年1月1日～１９９３年１０月３０日までの記事が検索できます。
ただし、一部の記事は、編集の都合で収録が遅れることがあります。
また、分類による検索は１９８５年８月４日以降の記事に限られます。
（１９９２年までの記事には大・中・小分類、１９９３年以降の記事は
大・中分類で検索できます。）

次の処理を選択して下さい。
  １．検索を始める
  ２．コマンドモードに移る
  Ｈ．補助機能を利用する
.....................................................
  Ｅ．前画面に戻る　　Ｔ．ＤＢ選択に戻る　　ＯＦＦ．終了

-> 1


次の処理を選択して下さい。
  １．思いつく言葉で検索する
  ２．タイトル中の言葉で検索する
  ３．朝日新聞分類コードで検索する（コードは補助機能で参照）
  ４．日付（年、年月、年月日）で検索する
  Ｐ．検索結果を出力する
  Ｈ．補助機能を利用する
.....................................................
  Ｅ．前画面に戻る　　Ｔ．ＤＢ選択に戻る　　ＯＦＦ．終了

-> 1

検索語を入力して下さい。（用語通覧の表示は、'Ｌ'を付加；例 -> Ｌ ｷﾝﾕｳ ，Ｌ 21@ ）
・検索語の入力例　-> ﾈｯﾄﾜｰｸ
-> ﾊﾞﾚﾝﾀｲﾝ

ただいま検索中です。
247 ｹﾝ ﾃﾞｽ.(¥1)

次の処理を選択して下さい。
  １．さらに条件を加えて検索する　　（ＡＮＤ）
  ２．さらに否定条件を加えて検索する（ＮＯＴ）
  ３．さらに条件を拡げて検索する　　　（ＯＲ）
  ４．新たに検索を行う
  Ｐ．検索結果を出力する
  Ｈ．補助機能を利用する
.....................................................
  Ｅ．前画面に戻る　　Ｔ．ＤＢ選択に戻る　　ＯＦＦ．終了

-> P


次の処理を選択して下さい。
  １．見出しのみ表示する
  ２．前文まで表示する
  ３．全文を表示する
  Ｃ．オフライン出力を依頼する（パソコン通信経由のユーザは利用出来ません）
.................................................................
  Ｅ．前画面に戻る　Ｒ．再検索を行う　Ｔ．ＤＢ選択に戻る　ＯＦＦ．終了

-> 1

出力範囲を指定してください。（全件出力の場合は、改行のみ）
・出力範囲の指定例　-> 3　　　　（３件目を出力）
　　　　　　　　　　-> 3 6 12　（３，６，１２件目を出力）
　　　　　　　　　　-> 3:9　　　（３～９件目を出力）


->

  朝日新聞記事データベース／Ｇ－Ｓｅａｒｃｈ　　　　　　　　93年11月01日

◆000001　(T850117E14--04)
新たな決意　甘えもう許されない（ドキュメント企業危機：１）
　　　　85.01.17　夕刊　１４頁　２社　写図無　（全１１８５字）

◆000002　(T850129M22--05)
森永、月末の資金融資回避
　　　　85.01.29　朝刊　２２頁　２社　写図無　（全３８１字）

◆000003　(T850202M23--12)
チョコレート百科（青鉛筆）
　　　　85.02.02　朝刊　２３頁　１社　写図有　（全３２３字）
```

GURUマーケティング・レポート
情報のある風景 1

Text : HIROO
Illustration : KATO Kenso

こんなことが起こる！ こんなサービス、こんな商品が現れる！
ブレイン・ストーミングから生まれた、明日を占うアイデアのいろいろ。

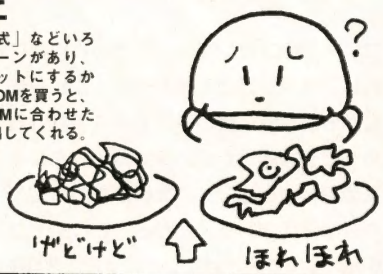
ブレスト参加者（ペンネーム）
清盛◐お子さまの夢を育む某電器メーカーに勤務するアグレッシブな青年。
メグちゃん◐流浪のライター。腕はいいが少々ムラあり。
K.T.◐世間の冷たい目にもめげず、自ら楽しいことだけしかしない編集者。
F.M.◐独立独歩の営業マン。仕事をさぼってのパチンコが得意。
HIROO◐司会者、ブレスト歴十数年。新しいアイデアを求めて東奔西走する日々。

ファーストフードにCD-ROMが普及したら？

人工生命料理
人工生命の情報をもとに調理。この世にないまったく新しい食材で作る新しい料理。例：「げとげと」と「ほれほれ」の辛子炒め

ダイエット情報つきメニュー
「鈴木○子式」などいろいろなパターンがあり、どのダイエットにするか決めてCD-ROMを買うと、そのCD-ROMに合わせたメニューを出してくれる。

DNA情報CD-ROM
昔の偉人やタレントのDNA情報がCD-ROMに記録されている。ファーストフードに持ち込むとそのDNAを解析し、もっとも近い肉体の味を再現、調理してもらえる。

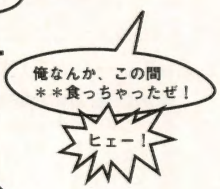


バーコードバトラー
バーコードバトラーのCD-ROM版

エリアマーケティングCD-ROM
下北ROM　三茶ROM　高円寺ROM

商店街や特定地域のすべての店のカタログをCD-ROMに入れて、自宅にいながらにして必要なものを必要な時に検索してオンラインで注文できる。商店街振興策。

KYON2バーガー
KYON2 のDNA情報をもとに味付けしたバーガー、KYON2 の味がする。



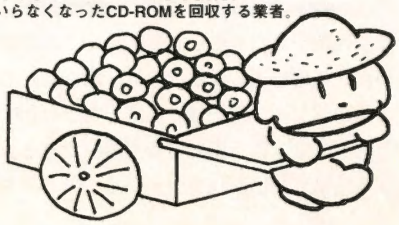
食材情報CD-ROM
今食べている料理を、素材ができるところから紹介してくれる。牛などを育てるところからだと、気持ち悪くて誰も見ない。

食環境VR
食べるものによって、VRで雰囲気が変わる。アフリカ料理を食べる時は、サバンナのVR。各テーブルにヘッドセットやゴーグルがついている。

寄せ書きCD-ROM
子供のお誕生会や結婚式の際、その場で寄せ書きをCD-ROM（映像、音声）にできる。

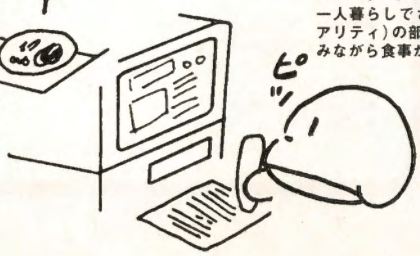
バーチャルパーティ
一人暮らしでさみしい人は、VR（バーチャル・リアリティ）の部屋で家族やパーティのVRを楽しみながら食事ができる。

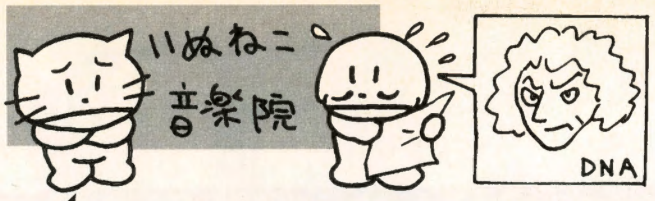
不用CD-ROM回収業
いらなくなったCD-ROMを回収する業者。



インタラクティブフード
他の人が食べているのを見て「あれが欲しい」というとすぐに出てくる。

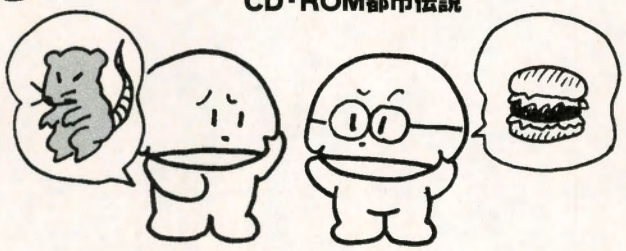
バーコードメニュー
バーコードでメニューを選ぶと、その料理の含有ビタミン・カロリーや、うんちくなどが見られる。





CD-ROM都市伝説

「L店の番号札に使っているCD-ROMを再生した子がおかしくなった」「あそこのCD-ROMはネズミの尻尾でできている」「このCD-ROMを再生した人は1週間以内に100個Mバーガーを食べないと死にます」など、新しい都市伝説が生まれる。



自分史CD-ROM
自分自身の記録をCD-ROM化。自分で見たり、子供に見せたり。近未来のアルバム。

家系CD-ROM
莫大な家系に関する情報を収録したCD-ROM。

時間ROM
人間の1日を数時間に縮めた。再生すると高速で自分の動きを再現する。

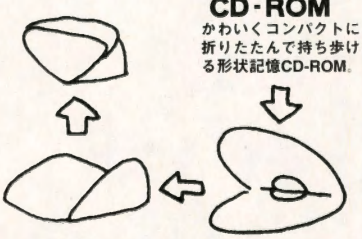
やりくりママCD-ROM
家計管理と商品情報データベースで家計をやりくりしてくれる。

時間家計簿
一日の行動内容や所用時間を記録し内容を整理、チェック、管理する。

●あなたもこのページに参加して、新しいアイデアを出してみませんか？
あて先はGURU編集部「ブレスト」係まで(編集部まで来られる方に限ります)。

健康指導ファーストフード
CD-ROMのメニューシステムを使って個別の客の食べた記録などが残っている。その記録をもとに店のカウンターで健康相談までしてくれる。どんな食事がよいかという情報までCD-ROMに入れてくれる。毎回カウンターでCD-ROMを渡すと条件にあったメニューしかでてこない。これで、糖尿病や腎臓病、高血圧でも気軽にファーストフードへ行ける。

形状合金CD-ROM
かわいくコンパクトに折りたたんで持ち歩ける形状記憶CD-ROM。



MacTop
CALL 03-5294-6350
Mac通販のマックトップが秋葉原パソコンショップに変身
OPEN SALE !!
限定
オリンパス製ドライブ使用
外付MOドライブ ¥98,000−
限定
DeskWriter 310
[シートフィーダー付] ¥42,000−
限定
MicroTRAC TRACBALL ¥1,980−
ファックス情報サービス実施中
FAX 03-3337-7536
ダイヤルガイダンスに従ってBOX No「096」をPUSH!
ピーという発信音の後にスタートボタンをPUSH!
貴方のFAXに価格リストが届きます。
電話にて振込総額、納期をご確認ください。入金確認後に商品を発送いたします。振込手数料はお客様負担となります。業界No1低金利ローン（クレジット）・リースも取り扱っていますのでお気軽にお申し込みください。価格は予告なく変更する場合があります。お振込後の品切れはお振込金額を返金させていただきます。当社販売条件の詳細が必要の方は必ずお振込前にお問い合わせください。
代引き発送システム!!
商品到着時にお金を支払う安心システム（別途手数料必要）も御利用ください。
MacTop
営業時間
平日12:00〜18:00
土曜12:00〜19:00
定休日…日・祝日
TEL:03-5294-6350
FAX:03-5294-6272
東京都千代田区外神田4-4-9　定貞ビル2F
お振込先
あさひ銀行　浅草橋支店(普)0939596　マックトップ

〈資料請求番号145〉

Radical Barrber's Session

過激床屋放談

橘川幸夫

橘川幸夫（きつかわゆきお）
「ロッキングオン」「ポンプ」など、70年代の若者文化をリードする雑誌を創刊してきた、出版メディア界の異種交流仕掛人。最近の著書に「一応族の反乱」「生意気の構造」（ともに日本経済新聞社）がある。

目的と結果を誤解した政治は滅びる運命にある

政治という機能の本質的役割は「雇用問題」である。共同体の構成員に対して、役割分担を調整することが政治の役目である。政治の目的は「国民を豊かにする」ことではない。それはあくまで結果であり、そのことを目的としてはならない。統治者が、豊かさを目的としたり、国民を豊かにすると誤解した政治は、滅びる。そういう「期待」を権力者に抱いた国民は堕落する。

突然もらえる100万円より、毎月もらえる10万円の方がありがたい。政治の役割とは、国民が労働の機会を与えられ、労働しただけの報酬が回収できるシステムを調整することである。

政治とは雇用問題である、という視点から現在の政治状況を眺めてみよう。

すると、現在の政治状況は危機的状態にあることがわかる。それは腐敗とか経済不況とかいうことではない。企業が大規模な雇用調整を行い、新卒社員を取らないということが現在の最大の政治課題である。これは、既存の企業組織は、すでに発展原理を失っていることの証左である。儲らないから人を取らない、というのではなく、まず人がいて、彼らの仕事をどうするか、という社会基盤を考えるのが政治である。企業が雇用調整をする限り、政治は、企業調整でそのことをすべきなのである。はっきり言えば、雇用調整を続ける企業は潰していくべきだし、雇用を促進している産業を育てていくしかない。

生活システムの設計こそが政治の最重要課題である

では潰れていく産業をどうするか。シフトするしかない。シフトする形態は様々あろうが、状況の変化に対応したシフトを、いかにスムーズに着地させるかが政治の技術である。

米の自由化、という問題がある。これも、環境問題とか文化の問題とからめて語られるが、本質から言えば、農民の雇用問題である。自由化になれば、国際競争力からして農民が失業するという問題が政治的課題になる。昔の田中角栄ならば、農民に対して莫大な補償金を与えて政治決着をしたろう。小沢一郎もその手法を考えているかもしれない。しかし、それは政治ではないのである。

成田農民の例を持ち出すまでもなく、一時の補償金の多寡が重要なのではなく、その後の生活システム＝雇用のあり方を設計しない限り政治ではないのである。鎖国して農本主義をまっとうすることが不可能な状況では国際化するしかない。だとしたら、むしろ積極的に農民たちの国際化を、政治は計るべきである。

日本は狭い国土しかないが、豊かな農業技術がある。このノウハウを海外に向けて輸出すべきである。明治初期の海外移民政策とは別の意味で、「農ソフトウェアの輸出」を政策として出してくるべきである。農民は土に愛着がある、というが成田農民だって戦後の移植者だろう。日本農民が、オーストラリアで米作りをやるか、現地指導にあたれるような環境を政治が整備すべきである。あらゆる産業が世界を視野に入れて活動しているのに、農業だけ一国平和主義で行くのはおかしい。日本の農の問題は、農作物の輸入ばかりがテーマになっているが、輸出すべき「もの」は何かを考えるべきである。

雇用問題を解決しない限りPKOは避けられない

OECDのようなものも、単に予算を膨らませて援助しても、実質的効果がないように、仕事の仕組みを設計するための援助でない限り、バブルと消えるのである。

所得税減税にしてもそうである。せっかく税金として集中させた資金を国民に分散化させては意味がない。先日、電気業界の円高還元問題で、ある新聞の論説が「国民一人あたり100円程度の還元をしても意味がない。それなら予算のない大学の研究室に全部寄付して21世紀のインフラに投下したらどうか」と提言していたが、研究者の雇用を安定させるという意味において、これがまさに政治なのである。所得減税についても、たとえば、いくつかのプロジェクトを政府が提案して、国民に返す分を選択制で寄付できるようにすればいい。

戦争も国家の雇用問題を追及した結果におこるものである。かつては、家の次男や三男の雇用口として軍隊が重宝がられた。PKOにしても、精神的な国際貢献なんかではなくて、国際市場の安定が今後の雇用問題にかかわってくると小沢一郎などは信じているから推進しているのだろう。

93年度、コカ・コーラ社が工場進出を決めたのは、ワルシャワとプノンペンである。これらの地域が「安定」することが、市場確保となり、経済利益となり、ひいてはアメリカ国民の雇用安定につながる、というのがアメリカの戦略である。アメリカの言う「国際平和」というのは「市場の安定」ということである。日本が、国際市場に活路を見いだすかぎり、PKOは避けられぬ政治的手段となり、もしそうでない道を探るのだとしたら、市場原理とは違う、どのような「雇用」を創出していくのかというプロジェクト・デザインが必要となるのである。

政治の最重要課題は雇用問題でありPKOも米自由化も所得税減税も雇用の安定なしには解決はありえない

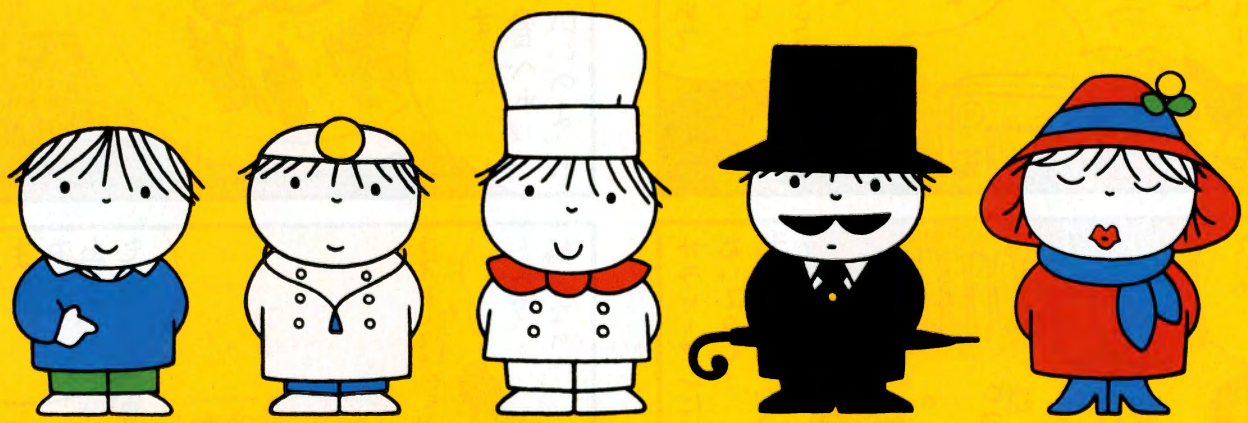
Design : SATO Naoki

Illustrations Dick Bruna, © copyright Mercis b.v., 1974

RETAIL BANK
あさひ銀行

あなたの街のリテールバンク、あさひ銀行です。

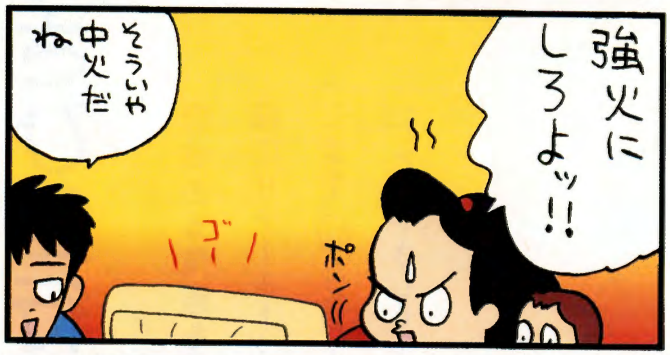
街にはいろいろな暮らしがあって、いろいろな会社があって、たくさんの人がいます。私たちは、一人ひとりにあわせたサービスや、価値ある情報をおとどけし、信頼のリテールトップバンクをめざします。あたたかく、さわやかに、ひとにやさしく——《あさひ銀行》

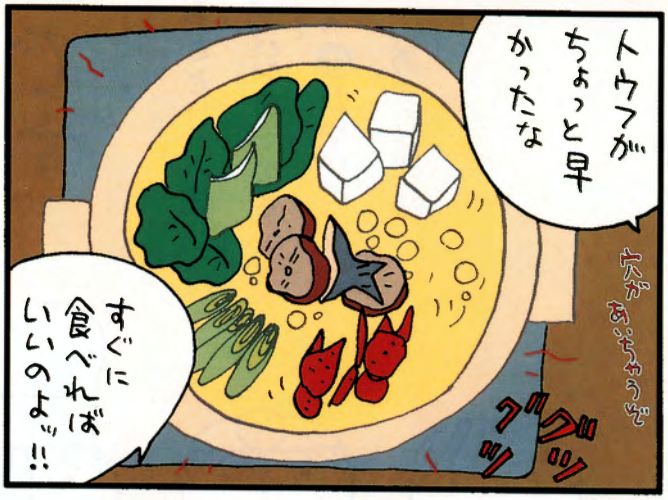


あさひ銀行

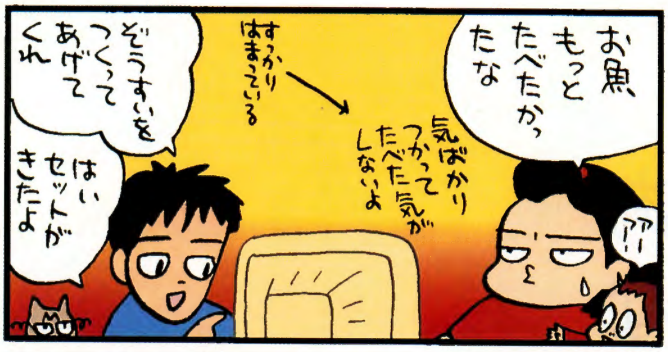
石狩なべのほうがいいな
今日はそういう気分よ
そういうのは、もうすこしえんりょがなくなってからしか言えないんだ
新社員だから

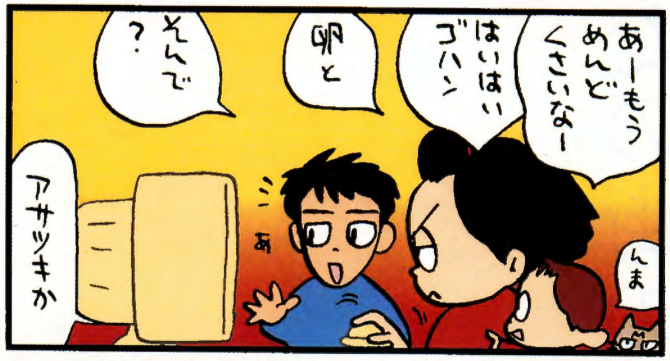
あっそ
まあいいやじゃ魚から
まだおゆがわいていないよ
ほら課長にちゅういされちゃった
ポン

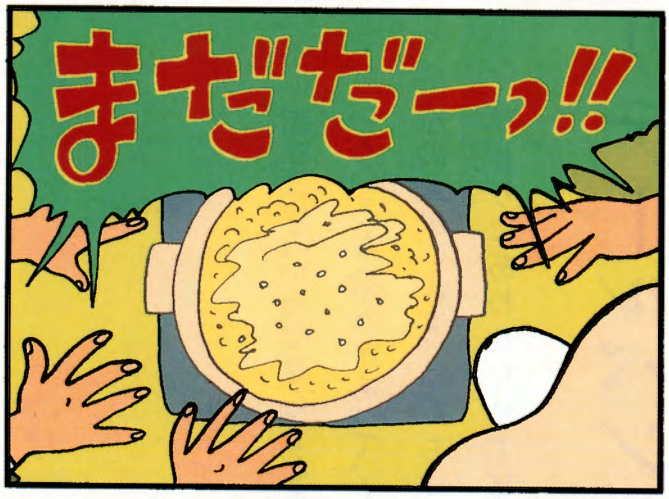

強火にしろよッ!!
そういや中火だね
ゴー
ポン


トウフがちょっと早かったな
すぐに食べればいいのよッ!!
ブクブク

だめだよまだあじが出てないもん
ほらスープの色うすいでしょ
うすあじでもおアキでもいいよあたし
グツグツ
トウフ好きなのに…
う

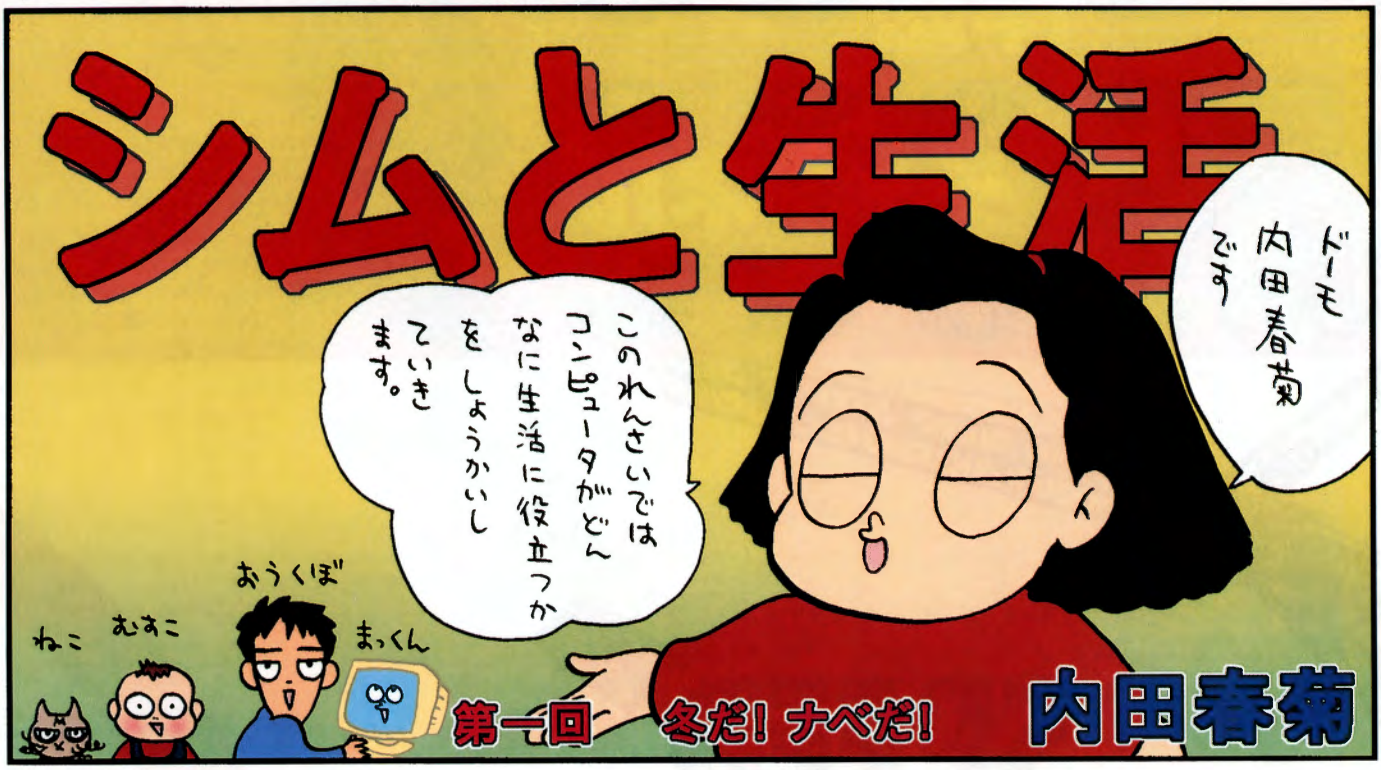

お魚もっとたべたかったな
気ばかりつかってたべた気がしないよ
すっかりはまっている
ア!
はいセットがきたよ
ぞうすいをつくってあげてくれ

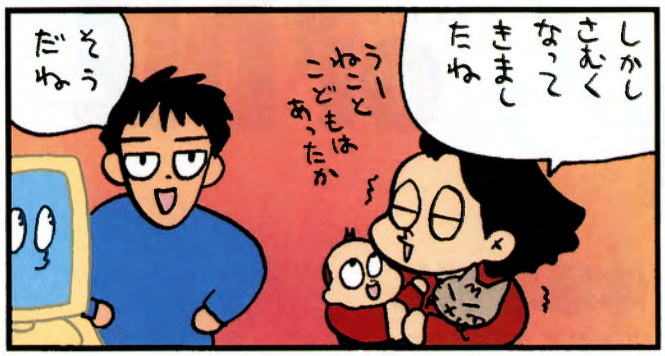

あーもうめんどくさいなー
はいはいゴハン
卵と
そんで?
アサツキか
んま


まだだーっ!!

ごはんを入れてすこしして卵を入れると同時に火をとめふたをしてむらしてからアサツキだよ
上司はそういうのにうるさいんだ
あーもうめんどくさーい!!

サラリーマンにはむいてない!私!!
そりゃそうだね

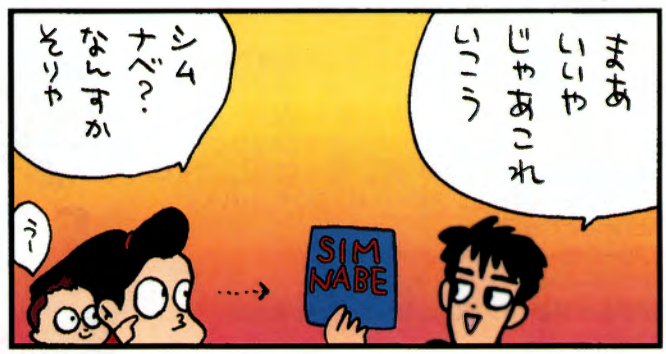

シムと生活
ドーモ
内田春菊
です
このれんさいでは
コンピュータがどん
なに生活に役立つか
をしょうかいし
ていき
ます。
おうくぼ
むすこ
ねこ
まっくん
第一回
冬だ！ナベだ！
内田春菊

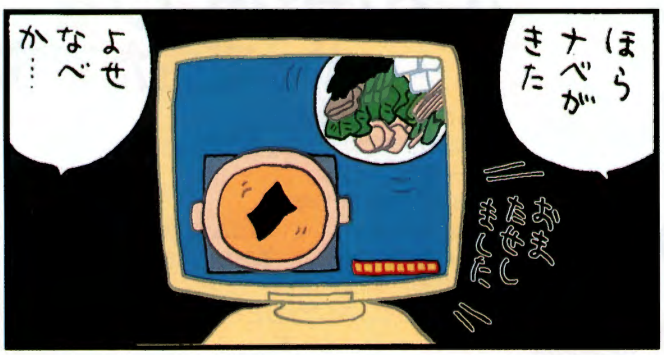

しかし
さむく
なって
きまし
たね
うー
ねこと
こどもは
あったか
そう
だね

これはサラリーマンの
冬のえんかいを
シミュレーションする
ソフトなんだよ
カパ！
そんな
もん
シムし
てどない
すんじゃい

さむく
なったと
いえば
ナベと
あつ
かん
酒
のみ

新入社員の人た
ちにとっては
冬のえんかいは
大切な
コミュニケー
ションなのだ
しっぱいすると
よくないよ
くびになる
かもしれない
ふーん
不況だなあ


まあ
いいや
じゃあこれ
いこう
シム
ナベ？
なんすか
そりゃ
うー
SIM
NABE


ほら
ナベが
きた
おまたせしました
よせ
なべ
か……

BY KAZUHIKO HACHIYA

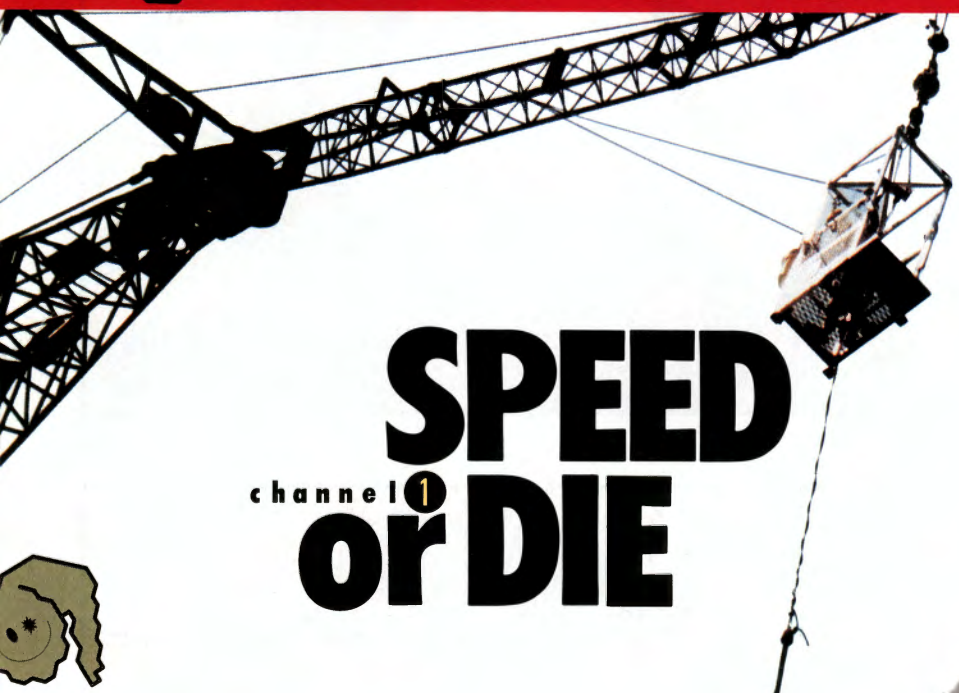
体感チャンネル

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

DESIGN: Toshihiro Okuda

八谷和彦 はちやかずひこ

メディア系アーティスト。
昨年までSMTVという
秘密のアートユニットをやっていた。
今年から個人活動をスタート。
で、この連載がほぼ第一弾。
マルチメディアグランプリで賞を
もらっちゃってたりもする。



SPEED or DIE

channel 1

落下中。

このころ「おしっこちびるんじゃないか」と心配している。

まだ気持ち良くはない。

体感な感じ

はじめまして。ハチヤといいます。
このコーナーは、**いわゆるVR系マルチメディア**につきものの
『体感』を探求しようという企画で、
まあ、マルチメディア関係者必見のコーナーをつくってみたいと。
そうして次々といろんな経験をして
経験豊富な大人になって女の子に尊敬されたい。
そんな自分勝手な気持ちも80%くらいあります。
だってマルチメディアといわれるものを体験したときに感じる、
現実(本物)に対する圧倒的なリアリティのなさは、
やっぱりなんらかの情報量の不足だと思うんですけど、
それがなんなのか突き詰めてみようと思うわけですよ。
と言うわけで第1回目は**SPEED or DIE**

おもわず声がでちゃう感じ

すっげぇきもちいい時って声がでますね。
で、すっげえ怖いときも声がでる。
ということは声がでるようなことってのが目標ですね。
思わず声がでるもの。
それは例えば、**セックス**とか**スポーツ**とか
ジェットコースターとかいろいろありますけど、
やっぱり一番声がでるのは**『死にそーな感じ』**ですね。
で「死にそーな感じ」と「スピード」はスゴク相性がいい。
ということで今回は
フリーフォールの10倍怖い(推定値)
バンジージャンプとバイクの王様
ハーレーダビットソン(しかも人のケツ)に決めた。

それで バンジージャンプを やってきたですよ

といってもホントは2年前に
オーストラリアでやった時の写真なんだけどね。
いやー実際怖いですよ。
まず地上で体重を計ります。
これはロープにくっついているゴムが何種類かあって、
どうも体重で使い分けているみたいですね。
それで係員が気にいらないヤツだと、
下が池になっているんですけどそこにボッチャーン(笑)と
上半身が突っ込むわけです。

◀とんでもない説明をするスタッフと笑えないでいる八谷

いや冗談ではなく2〜3人はそうなってました。で、**『怪我したり死んでもあんたたちを訴えません』**(多分)
って英語で書いてある誓約書にサインさせられます。そして説明があります。
「絶対に下を見るな。降りれなくなるから。あとなるべく遠くへ飛べ。そうじゃないとクレーンにぶつかっちゃうから。判った?」
「あと、キミの足のこのロープだけど、これは**NASAで開発された**2000トンの衝撃に耐えれるロープだ。
君の体重は?(50kgくらい)じゃあ、全く問題ないね。ノープロブレム。(おいおい)」
でクレーンで地上40mくらいに上げられるわけです。んで、飛び降りたときに最初に考えたのは
『おしっこちびっちゃうんじゃないか』ってことですよ。
もうそれくらい怖い。で、やっぱり**超ハイ状態**になりましたね。もうとんでもなく気持ちがよくなって、
脳内麻薬物質が**ドクドク**でちゃって、快楽の極地にイケます。ある種の**臨死体験**でしたね。やっぱり。
で地上に降りたときは、本当に自分が再生したような気になった。
いま計算すると地上40mから地面まで、この間約2秒。地面直前のスピードは時速70km。こう考えるとそんなに速くないけど、
むき出しの体にあたる風の感じや空気の音、360度の視界の中で急速に近づく風景、
そして最も重要な重力加速度とかの膨大な情報量がいっぺんに入力されて、
ついに脳が処理不能状態になって、個体の死を準備する状況。これが複合されてハイ状態になってるんですね。
で、これがまた強力なのはホントに**『一回死んでる』**からでしょう。

ハーレーに乗ってみる

というわけで2年ぶりにあの感覚を再現したくて
ハーレーに乗ってきたですよ。
まあ、**ドラッグレーサー**とかは別だけど、
おそらく市販車のなかで一番バンジージャンプの感覚に
近いんじゃないかと思ったんですよ。
で、知り合いに中野渡尉隆(なかのわたり やすたか)くん
という人がいて、
なかなかストリート感溢れる
ナイスな作品をつくってるアーティストなんですけど、
彼に頼んで乗せてもらいました。
自分で運転するんじゃなくて後ろなのは、免許の関係もあるけど、
コントロール不能感を味わいたかったから。

昔の中野渡氏(後ろの人。バイカーズハイ状態と思われる)▶

コントロール不能の感じ

インタラクティビィティについて、いつも思うのは「コントロール可能な物理空間を再現されても案外面白くない」ってこと
ですね。コンピュータの中の世界とかだと重力の影響は計算しないと出せないので、
つい物理的に計算すると、なんか違うと感じちゃうんだよね。
やっぱり「重力があることとそれを感じる感覚の差」によって生じるリアリティこそが重要ではないかと思うんですよ。
例えば**スト2**で波動拳の上に落ちちゃうダルシムの悲劇とか。あと、アニメの、いったん静止して、
主人公が気付いた途端コントロール不能になって落ちはじめる、あの感じは実際に落ちてみると凄いリアリティがあるんですよ。

中野渡氏の作品。撮影●池内務

センサーとしてのオシリの重要性

で、風邪ぎみのナカワタくんに無理言ってハーレー('76年式FLH)に乗せてもらいました。1時間くらい乗った実感としては、
やはり気持ち良さとしてかなり近いものがあります。特にコーナーを曲ってスピードを上げていくときとか、
気持ち良くて声が出そうになる。
もちろんバンジージャンプの極端な恐怖や気持ち良さはないけど、それが5分の1になって、
その代わり、**ずーっと続く気持ち良さ。**
もう、延々走りたくなるよ。立松和平状態ですね。ナカワタくんに**『バイカーズハイ』**について聞いてみました。
「バイカーズハイになる時って、天気とか自分のコンディションとかも関係あるけど、ケツからくる振動とか、
皮膚感覚のマヒがかなり影響していると思う。あと前がすべてひらけてるっていう360度の視界ね。
そうすると理性が感情にどんどん流されていくわけよ。バイカーズハイになると**もうヘロヘロって感じ**で、
すっげーくだらないことでもむちゃくちゃおかしくって、なんか風邪ひいてるのに元気なときみたいな感じになるね。
今はFLHだけど昔はチョッパーに乗ってて、チョッパーってサスがないみたいなもんだから、もう振動がすぐにケツに来るんだよ。
で**チョッパー乗りはほとんど痔になっている(笑)。**

現在の中野渡氏

結論:いっぺん死んでみる

それで結論ですけど、とりあえずリアリティを感じるにはやっぱり死ぬ気になって落ちてみなきゃはじまんないと思うのですよ。
つまり体感関係の人はオーストラリアかニュージーランドに行ってバンジージャンプをすべきだと。
(ニュージーランドには90mのバンジージャンプがあるらしいぞ)じゃなきゃハーレーダビットソンを社用車にするのもなかなかいい気がする。
だってセガのバーチャファイターの開発チームは中国の山奥まで武道の達人を尋ねて行ったらしいですよ。
とくに後発のメーカーはそれぐらいやんなきゃだめですよ。そういうわけでソニーとかパナソニックの開発チームの社員旅行は
これできまりですね。
僕も招待だったら行きます。もう一回やれと言われても困りますけど。

協力●レントゲン藝術研究所

パチンコの裏

第111回

連チャンパチンコ台はギャンブルの必然だ！

だいたいにおいてギャンブルというのは、金の動きが激しいやつほど面白いということになっている。

時間をかけてコツコツやるくらいだったらまともに働いてたほうがマシだもんね、だって、日常生活のほとんどを占めるそのコツコツから一時でも解き放ってくれるのがギャンブルの醍醐味ってもんでしょ。

というのが、フツーの人のフツーのギャンブル観というものじゃないですか。

それにのっとっていえば、一発当たってナンボ方式でやってるかぎり、払い戻しの賞金額はデカけりゃデカいほどよろしい。麻雀なら何にもナシの点ゴより一発裏ドラ御祝儀アリの点ピン、

馬券なら単勝より連勝複式、宝くじなら百円スピードより年末ジャンボって具合に、たいがいは平穏無事型より波乱万丈型のルールのほうがポピュラーになってしまうものです。

つまり、不健全でアコギなギャンブルほど、人を虜にする魔力が強いのである。とは論理が飛躍しすぎのようなので、以下にその途中経過を示しておく。

＜レートが高い＝面白い＝愛好者増える＝胴元つけあがる＝テラ銭をたくさん抜く＝搾取率高し＝不健全でアコギ＞

ところで、先の例の中でも宝くじだけは、他のギャンブルと一線を画して、いかにも健全っぽいイメージが一般に定着してしまっている。

念のためにいっておくと、これはもちろん「ユメを買いましょう」とかいった類のキャッチを多用した広告宣伝による、胴元側のイメージ戦略が功を奏したせいだ。不健全の極みを逆手にとり、ギャンブル特有の体臭を消しさることによって、オンナコドモまでもまんまと顧客の対象に取りこんでしまった特異なギャンブルが、宝くじなのである。これを不健全でアコギといわずして何という。

そんなわけで、やはりギャンブル一般にこの法則は常に成り立つのだ。少なくとも、僕がもし市場拡大を目指し利益増大を願うギャンブル経営者の役に扮するならば、より不健全でよりアコギな営業を心がけますな。そのためには、賞金の払い戻し額が大きければ大きいルールほど都合がよい。

パチンコの場合もしかり、大当り一発でドカンと大量の出玉がある台のほうが人気者になりやすい。もちろんこれは、客の人気者という意味ではなく、あくまで店の経営者一般にそのような傾向があるということですよ。出れば極楽ハマれば地獄の超絶ギャンブリング王国と現代のパチンコが化しつつあるのは、メーカーの直接の顧客がホール経営者であり、ホール経営者は少しでも営業効率のよい台を求めるというパチンコ業界の必然による、あまりに必然的な変化であるといえましょう。

いかに気性の荒い台を開発しホールへ供給できるかがパチンコ機メーカーの永遠のテーマなわけで、それを現代に実現した究極の姿が、そう、あれです。ご存じ連チャン機なのです。

ところで、一発当たれば続いて何度も大当りが出るような機能というのは、じつは法律では認められていない。パチンコ台の構造というのは、たとえば盤面に打ちつけてある釘の硬さとかチューリップの花弁の長さみたいな細

部に至るまでこと細かく「国家公安委員会規則」により定められており、それを「保安電子通信技術協会＝ホツーキョー」なる公的機関がチェックするきまり。その結果が合格とのお墨付きを受けた台でなければ、メーカーは販売できないことになっているのです。

で、本来なら認められないはずの機能を認めさせるため、メーカーの技術者は、ハード・ソフトぐるみであの手この手の偽装工作をほどこす。マイコン化されブラックボックス化された電気回路というのは、連チャン機能をこっそりひそみ忍ばせるには絶好の隠れ家ではありますが、オカミの検査官だってそんなことは重々承知。

かくして、メーカーvsホツーキョーの熾烈な戦いが始まったのが、今から約6年前のこと。その間隙をぬって登場したのが『必勝ガイド』のようなパチンコ情報誌で、一切の連チャンの仕掛けを解きあかし、あわよくば攻略法を見つけて記事にしてやろうと日々目論んでいるわけです。

次回より、それらパチンコの世界における代表的な過去の名作を一つずつ取り上げ、紹介していこう。

文・大熊剛弘

【連チャン】＝表面上プログラムされた確率より、明らかに高い頻度で大当たりが連続する現象。オカミがいかに規制しようとも、もはや連チャンを無視して現代のパチンコを語ることはできないのである。このページでは、『パチンコ必勝ガイド』のメインライターとして日々パチンコ台のプログラムを解析し攻略に励む「くまちゃん先生」こと大熊剛弘が、怪しく深いパチンコの世界を紹介するぞ！

DESIGN : KOJIMA Masaki
(BAD DESIGN)

箱中リゾート Karaoke

カラオケ鑑賞の彼岸PART1

①マイケル富岡 〝愛はふしぎさ〟を歌う

「アビス」や「ジュラシック・パーク」だけがマルチメディアじゃない。庶民マルチメディアの最高峰、日本が世界に誇る「カラオケ」があるじゃないか。日本は映像、いやマルチメディア大国なのだ

今月の課題曲

カラオケ映像に愛を!!

女子中学生から、おばあちゃんまで、電子編集された映像のなかで1番うけてるものといえば、カラオケである。カラオケこそB級…、いや失礼、庶民のマルチメディアの最高峰と、まず、断言したい。そして、そのテイストに最も近いタレントというと、マイケル富岡氏ではないだろうか。今回は、カラオケ製作の老舗・日本コロムビアで、やとわれ監督をしている大月栄治氏の作品を、マイケル富岡さんにいきなり観てもらった。

「カラオケってできすぎた映像より、ちょっとひっかかる所のあるビデオのほうが楽しいよね。この監督の作品には、男と女がいつも出てきて、ドラマ性がある。同じ映像が昼になったり、夜になったり、わざと映像の粒子を粗くしたり、全部スタジオ作業で、細かいカット割りがしてあるし、安い製作費をスタジオ作業でなんとかしようという自由なメディアの良さがあるね。予算のない分、観るみんなに考えたり、想像させたりしてドラマ性を出そうとしているみたい。がんばってください」

家庭用と変わらないようなビデオカメラのゲインを上げ、レベルマクロを調節してザラつき感を演出

今月の注目監督

若き日のカッコイイ大月さん。映画「ラッコ物語」撮影のため、アラスカでの助監督時代。体力。体力

ロケは昼でも、映像は夜にもなる。お金じゃなくて、アイディアがカラオケを作る

ということで「今月の注目監督」は、大月栄治さん29歳。カラオケ監督歴5年。年間100本強のカラオケ映像を手がけるベテランである。年間100本といえば、打ち合わせに1日、ロケーションに1日、編集に1日といったペース。地獄に落ちた勇者みたい。カラオケは、彼のような監督たちが、台本・絵コンテ・役者の手配・スケジュールの調整・ロケ・そしてスタジオでの編集作業とホントにマルチに働いて作られているのであった。「シアン化チタンを酸素に触れさせると発熱するんです」なんて、アンタそんなことナンデ知ってんの。ピストルの硝煙を出すために化学から、ロケ地の選択まで全部ひとりでやってしまう。役者への演技指導から、「ハイ、役者の回り全力で回って」、そんなのカメラマンの仕事かいな。編集が終わるまで、カメラマンにもでき上りがわからない。カラオケ監督とは、そんな、すべてで、絶対的で、ロンリーな仕事なのであった。ロケが雨の日になれば、電子編集で晴れにしてしまい、昼のものも夜に、きれいな映像を粗く処理して陰影を出したり、これぞ電子編集の妙技というものである。そういえば、このモデルのお兄ちゃん上半身ハダカだけど、これで服のレンタル料が浮いたとか、大月さん、苦労してるね。でも、1カット単位でもデジタル処理できる、コンテに始まってすべてを仕切れる自由なメディアだからこそ、こんなスケジュールでもやっているんですよね。立派な映画監督になったとしても、僕たちのためカラオケも作り続けてください。

音楽ワイド新番組!
電リクビーム
03-3359-1134
FAXボンバー
03-5269-1138
リクエスト曲受付中!
マイケル富岡の
東京KARAOKE
Michael Tomioka
文化放送 1134kHz
MON▶FRI 8:00p.m.▶9:30p.m.

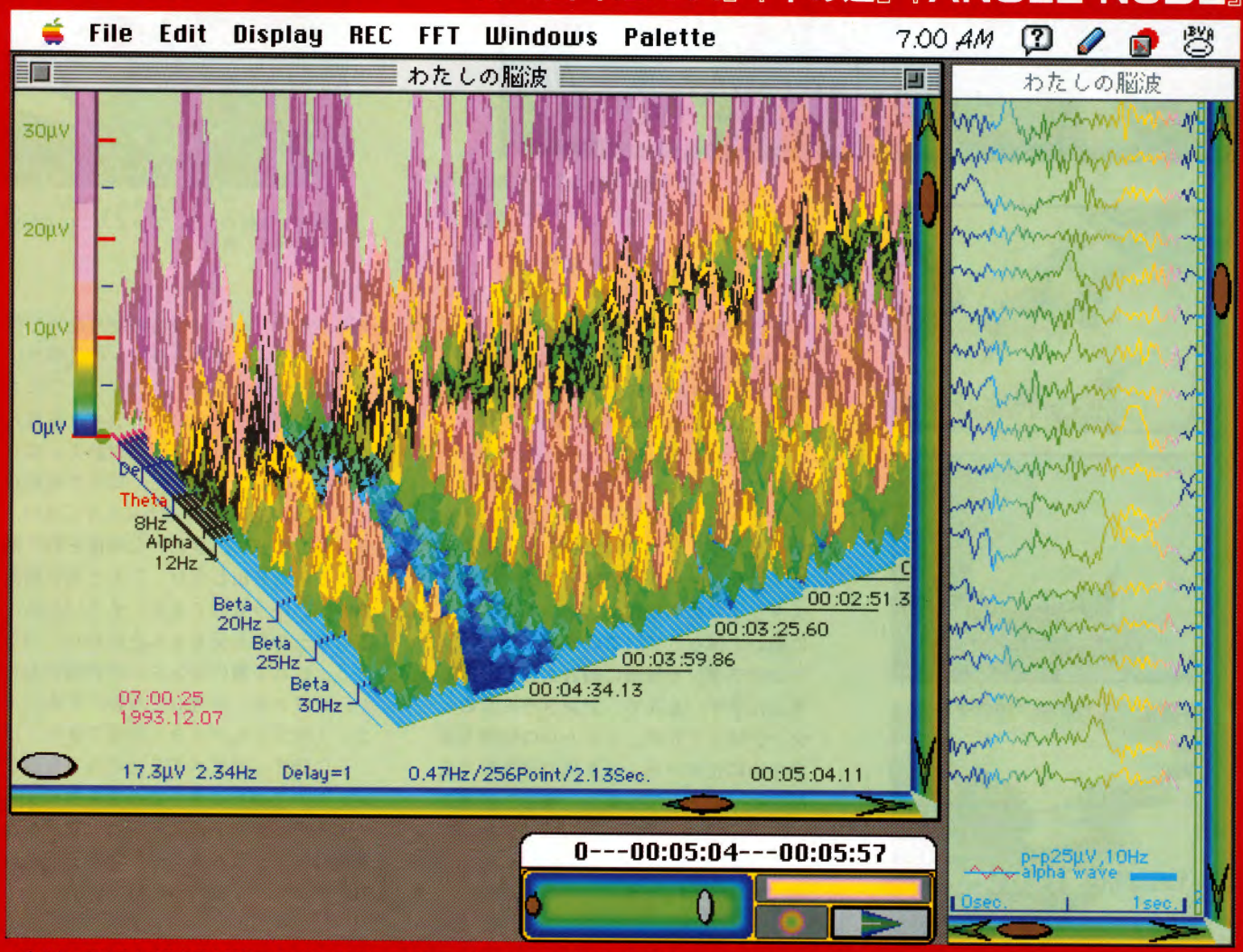
Brain Crusher

脳に効くソフト

文・深沢英次

Text:Eiji Fukasawa

第1回『IBVA』『牛の道』『ANGLE NUDE』



▲青くなっているところが目を閉じているときの脳波。この画面はVersion1.06だが、現在はVersion1.5になっている

『IBVA Version1.5』
Mac用
¥149,000
問：ダブルアイティー
電話03-5687-0957

IBVA

IBVA Version1.5

ゲームの類を別にすれば、『一太郎』とか『エクセル』とか、コンピュータソフトってのは本来仕事に役立たせるためのものがほとんどなのだが、最近はそんな今までのワクを飛び越してしまったソフトウェアが巷にあふれているらしい。このコーナーでは、エンタテインメント系よりももうちょっと方向の違う、「脳味噌に効きそうな」ソフトを、機種やメディアにとらわれず好き勝手に紹介していくつもりなので、よろしくね。

さて、まずは『IBVA』だ。「いーば」と読んでくれ。Macのパワーユーザーならこの名前を聞いたことがあるだろう。自分や友達の脳波を測って遊んじゃおうというココロザシの高いソフトウェアだ。

脳波の計測には付属しているヘッドベルトを使う。ゴム製のハチマキにトランスミッタが付いていて、Macへつないだ受信機めがけ、脳波をぴんぴん飛ばしちゃうって寸法だ。Mac上で『IBVA』をたち上げておけば、飛ばされてきた脳波をリアルタイムに表示できる。ただ単に脳波をモニタしても素人の我々には何のことだかわからんが、そこはそれ、色とりどりの3Dグラフで出てくるから意味なんか分からなくても結構楽しめるぞ。

突撃レポート開始だ。ヘッドベルトがちょっときついが、重さはそれほど気にならない。日常生活をしながら脳波が測れるとは思ってもみなかったぞ。『IBVA』のインターフェースはMacのガイドラインをかなり無視して作られているのでちょっと戸惑うが、操作自体は簡単だ。いったん動き出してしまえば後はモニタに出てくる自分の脳波を見ていればいい。寝たふりをするだけでも、こんなに…と思うほどの変化が見られる。リアルタイムでズッ、ズッ、と自分の脳波がモニタに表示されるのは何とも言えない変な気分だ。

測定された脳波を使ってMIDIのコントロールなんかもできるから、脳波でシンセや照明、レーザーディスクなどを制御することも可能らしい。聞くところによると、このソフトを開発した加畑雅裕氏はUFOや超能力の研究などで、斯界ではちょっと名の知れた方らしい。細野晴臣氏とも古いオトモダチだそうだ。ちなみにパッケージにはミステリーサークルの写真が使われている。みんなで脳波をコントロールしてUFOを呼びたいもんだ。

似たようなソフトで『ブレインビルダー』というTOWNS用のソフトもあるが、やはり『IBVA』が本命だろう。TOWNSとマインドコントロールって、なんか似合わないし。

次に行こう。『TAO of COW』、訳して『牛の道』。DOS上で見るCD-ROMだ。このマルチメディアソフトはもっぱら牛フェチの人のためにある。女子高生のパンツやアンナミラーズの制服フェチは多いが、最近にわかに注目を集めているのが「牛フェチ」である。つまり、牛（すき焼きにするあのウシだ）が好きで好きでたまらない人たちを満足させるためにアメリカのQUANTA PRESS社が全精力を傾けて作り上げたCD-ROMなのだ。「宮沢科学研究所DELUXE」のコーナーでも紹介されているから詳しい内容はそちらを見てほしいのだが、簡単に言えば牛の絵や写真が次から次へと映し出されるだけの電気紙芝居だ。このCD-ROMはMacでも見られるが、お経のような詩の朗読を聴くことが出来ないので、ぜひDOS／V上で見ることを勧めるぞ。マルチメディアはMacだけのものじゃない。DOS／Vだってやるときはやるのだ（音が出るだけだが）。

QUANTA PRESSはこれ以外にも『About Cows（牛のすべて）』とか、テロリストについてのデータベースや、CIA、KGBの調査報告書をCD-ROMにしたものなど、他社が真似をしたがらないようなタイトルをたくさん出している。機会があったら紹介しよう。

さて、最後になってしまったが、Mac用のCD-ROMをもう一枚紹介しておこう。『ANGLE NUDE』という美術教材ソフトウェアだ。ソフトを起動してポーズを選ぶと、裸のねーちゃんが出てくる。このねーちゃんのデータはQuickTime Movieであるから、画面の左右をクリックすればくるくると回ってくれる。つまり、自分の好きな視点からねーちゃんを眺めることが出来るという画期的な美術教材なのだ。あくまでも美術教材である。パッケージにもそう書いてあるし。

おしむらくはあの部分がすべて修正済みだということであろう。これは残念だ。これだけは絶対にゆずれない。なんたって美術教材なんだからな。木炭とクロッキー帳を手にMacのディスプレイに向かう我々を失望させないで欲しかった。

ところで、編集部にあるMacでこの『ANGLE NUDE』を見ていたのだが、なかなか好評でみんながモニタの前に集まってしまった。もうちょっと右からがいいとか、このポーズはつまらんとか言ってるうち、某氏がぽつりと「これでシャセイするんですね」と発言したため、編集部は一瞬フリーズしてしまった。まぁ単純なかな漢字変換のミスだったのだが、まだ『ATOK8』を使っていなかったのだろうか。

▲数百におよぶグラフィックはすべて牛がモチーフ。タイトルで検索もできる

『TAO of COW』
（CD-ROM）DOS/V,Mac用
¥2,900
問：パシフィック・ハイテック社
電話03-5477-9666

▼京都市立芸術大学助教授美術学部構想設計映像研究室中井恒夫先生推薦。肩書きが長い

『ANGLE NUDE』
（CD-ROM）Mac用
¥9,800
問：がくげい
電話06-356-3814

▲ぐるぐる回転させよう。ゲージュツのためだ。どのポーズも完璧に無表情なのが新鮮

作れ！ 食え！ 送れ！

ジャンクフードパラダイス

Junk Food Paradise

絵と文：渡辺博海【ハッカイ】

Design : INOUE DESIGN

第1回 気合いの流し込み固め！ チョコ・ラーメン・フレーク

●材料
インスタントラーメン（フライド）：1袋
板チョコ：3枚分
その他：洋酒など好みで

このコーナーは、いつもコンピュータにかじりついてはコンビニ弁当で3食を済ませてしまっている諸君に、ハードディスクのフラグメンテーション解除の時間ぐらいお休みしてたまには料理のひとつも作ってみては？という企画なのだ。

だけど“料理”といってもビビルことはない。すべてコンビニで売ってる素材だけで作れるものを紹介してこうと思っている。

てなわけで、その記念すべき第1回目からいきなりエグイものを作ってみよう。題して『チョコ・ラーメン・フレーク』だぁ！

コーンフレークってよく考えると、お菓子なのか食事なのか立場がハッキリしない。まぁそれはさておき、アレにチョコレートをまぶした“チョコフレーク”というのがある。今回はなんとそのコーンフレークの代わりに、インスタント・ラーメンの麺を使ってしまおうというもの。一瞬「ゲッ！」と思うかもしれないが、フライドしたインスタント・ラーメンの麺ってそれだけでもけっこうイケたりするでしょ？

●作り方

1.チョコレートを溶かす。

まずチョコレート。これは普通のでオッケイ。これをバリバリと崩し、ボウルに入れ、湯せんしながらゆっくり溶かす。好みでミルクや洋酒なんかを入れてみるのもいいだろう。

2.ラーメンの麺を砕きながら加える。

次にラーメンの麺。これは油で揚げてある“フライド麺”を使う。間違っても生タイプや、ノンフライは使わないようにしてくれ。それともうひとつ。たとえ油で揚げてあっても、麺自体に味のついてる“チキン・ラーメン”みたいなのもダメ！　チョコとチキンスープの混じった味はこの時点ではちょっと想像できないものがある！

それをそのままでもいいが、食べやすいようにある程度砕きながら、チョコが溶けているボウルに加える。

3.流し込んで固める！

パイ皿のような、ちょっと窪んだ皿の上に、くっつかない加工がしてある“クッキング・シート”のようなものを敷いてその中にダァ～と流し込み、冷蔵庫に入れて固めればできあがり！

食べるときにもったいないからと言って、上から余ったラー油だの胡椒だのをかけないように。破壊的なマズさになることはいうまでもない。続く。

●このコーナーでは、キミの自慢のメニューの作り方、コンビニの隠れた逸品、だれも知らない穴場の食べ物屋情報など、「ジャンクフード」に関するありとあらゆる情報を募集するぞ！　文章だけでもいいけれど、イラストや写真などがあるとなおよし。今すぐ送れ！

●あて先
〒107　東京都港区北青山3-10-18
北青山本田ビル
翔泳社　GURU編集部
「ジャンクフードパラダイス」係
NIFTY-Serve : LDB00443

SE Books 翔泳社の本

マッキントッシュの本

Macintosh Handbook

アイコンパラダイス
アイコン改造計画実行中！

3.5インチ2HD FD1枚付き

デイビット・A・レイ　著
SE編集部　訳編
A5判　192ページ

定価2,400円

デスクトップがパラダイスに変身！

アイコン改造のための解説書。付属のディスクには、改造用プログラムと1000個以上ものアイコンデータがぎっしり詰まっています。これさえあれば誰にでも自分だけのアイコンをつくることができます。上級ユーザのためには、微妙は色調整テクニックや、3D効果の出し方などの必殺技も紹介。

AdobePhotoshop2.5
アドビフォトショップ2.5
ビギナーズ・ブック

全ページオールカラー

イレーヌ・ワインマン／ピーター・ルレカス　著
渡邊了介　訳
B5判変型　256ページ

定価4,000円

めざせ!! デジタルデザイナー。
Photoshopビギナー必読の書。

昨年８月、アメリカで出版されたPhotoshop2.5の解説書を日本語版にアレンジしたもの。はじめての人でもすぐに使いこなせるように、操作手順を懇切丁寧に解説。目的別に20章に分れているので、リファレンスとしても役立ちます。

Aldus FreeHand 3.1J スーパーテクニック
Aldus FreeHand 3.1J体験版
3.5インチ2HD FD2枚付き

内藤裕美・島津泰彦・渡辺宏　著
I.T.T　編
アルダス株式会社　監修
B5判変型　296ページ

定価3,500円

基本操作から、プロのデザインテクニックまで、この本一冊ですべてができる！

最近バージョンアップされたMacのグラフィックソフト、FreeHand3.1Jの基本から応用までを解説。体験版ディスクが付いているので、Macのグラフィックソフトをはじめて触る人でも安心です。入門者から中・上級者まで役立つ、実践的な３部構成になっています。

Voodooシリーズ

Voodoo Windows
(ヴードゥー ウィンドウズ)
全部まとめてTips大全集

ケイ・Y・ネルソン　著
安藤潔之　訳
B5判変型　366ページ

定価2,600円

Windows3.1完全対応。だれでも使える
Windowsのコツやヒントを満載！

Windowsに関するヴードゥチップス、トラブル時の対処法などの情報を満載。デスクトップのカスタマイズからファイルマネージャの使い方、INIファイルの編集方法やアクセサリの気の利いた使い方など、Windowsの操作全般について約500個のヴードゥなワザを一挙に公開。

Voodoo Mac
(ヴードゥー マック)
まるごとTips大全

ケイ・Y・ネルソン　著
SE編集部　訳編
B5判変型　366ページ

定価2,600円

Tips天国。
迷えるMacユーザにヴードゥTipを与えん!!

Macに関する大ワザ・小ワザ、コツ、ヒント、秘技を一冊にまとめた本。デスクトップやメニューのカスタマイズから、かのイースターエッグ、印刷、ネットワーク機能の活用法まで、漢字Talk7の操作を中心に、誰でもすぐに使えるワザ約400個を網羅。

Voodoo DOS
(ヴードゥー ドス)
なるほどTips大集合

ケイ・Y・ネルソン　著
SE編集部　訳編
B5判変型

予価2,600円

バージョン5のコマンドを中心に、MS-DOSに関するヴードゥチップス、コツやヒントを収集。普段あまり使わないコマンドの使い方や、ＤＯＳシェル、DOSKEY、バッチファイルの上手な使い方、メモリ管理の方法などを紹介。また、MS-DOSの最新バージョン６から加わった、新しいユーティリティDoubleSpace、Undelete、Defragment、AntiVirusなどの類の使い方もいち早く解説しています。

SE SHOEISHA
株式会社 翔泳社　出版事業部販売部
〒107 東京都港区北青山3-10-18 北青山本田ビル
TEL.03-5467-0361

※定価はすべて消費税込みです。※翔泳社の本は全国どの書店でもお求めになれます。※図書目録をご希望の方は、官製はがきでお申し込みください。

創刊記念読者プレゼント

①NEC PC-9821Ce 1名

②Apple Macintosh LC475 1名

⑤ジョイパッド(5名)
業界初の98&互換機専用ジョイパッド。メモリーバックアップ機能内蔵。6トリガー方式、8方向対応。(NEC98シリーズ、EPSON　PCシリーズ専用。
提供：スピタル産業)

⑦マウスパッド
(提供：TEICHIKU(紫色)5枚、ACER(白)11枚、マイタック・ジャパン(青)1枚。)
(17名)

⑥マウスマン&マウスマンコードレス
(2名)
コードのないマウスで自由自在にデスク上を 動かせます。
(提供：ロジテックパシフィック)

⑮CD-ROM型カレンダー「誘惑林檎」卓上カレンダー(3名)
(提供：プリンセス)

⑯卓上カレンダー「MISOGURA」(3名)
(提供：NIFTY-Serve FJAMES)

⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭ コンピュータソフト

⑧CD-ROM「ARTIFICIAL LIFE」(1名)／提供：GURU ⑨CD-ROM アクアプラネット「VIRTUAL ISLAND MAP」(3名)／Mac用。提供：Fairlight Japan Inc. ⑩CD-ROM「ANGLE NUDE」(3名)／Mac用。提供：がくげい ⑪CD-ROM「SPACE ART GALLERY」(5名)／Mac用。提供：アネックス ⑫CD-ROM「FLASH CARDS」(1名)／Mac用。提供：インフィニシス ⑬CD-ROM「ZAPPINK」(3名)／Mac用。提供：KUKI ⑭CD-ROM「DIGITAL EROTICA VOLUME1,2」(3名)／Mac用。提供：KUKI

⑰ソフト「ちびっこくらぶ」(3名)／3.5インチ2HD、Mac用。提供：がくげい ⑱ソフト「ランドセル」(6名)／3.5インチ2HD、Mac用。提供：がくげい ⑲Windows版「エクセル君の知恵袋」(4名)／3.5インチ2DD、Microsoft EXCEL Ver.4.0対応。提供：DIS ⑳Windows版「サウンドバンクVol.1」(4名)／3.5インチ2HD、Windows Ver.3.1対応。提供：DIS ㉑「Kai's Power Tools 日本語版」(1名)／3.5インチ、Mac用。提供：BPS ㉒清水新国語辞典版「光の辞典」(2名)／98フォーマット用。提供：テグレット技術開発 ㉓「知子の情報 Ver.5」(2名)／98フォーマット用。提供：テグレット技術開発 ㉔「アウトラインフォントセットFONT BASIC3」(4名)／一太郎Ver.5用2名、日本語Windows用2名。提供：アルプスシステムインテグレーション ㉕CA-RET「ビジュアルレポートライター」(3名)／日本語Windows対応。提供：エー・シー・エー

500名様 GURU創刊を記念して、500名様に太っ腹大プレゼント!!

③IBM ThinkPad 220 1名

④Apple Newton Message Pad 1名

㊵新装版「南くんの恋人」内田春菊著(10名)

テレビ朝日で絶賛放映中のドラマ「南くんの恋人」、ガロ連載時より好評を博した名作、絶賛を浴びた87年版の単行本を新装改訂。 (提供:青林堂)

㊷テレホンカード(172名)

(提供:GURU特製、GLAMS、ジャパンホームビデオ、EPSON)

㊶「横浜ドリームランド」ご招待券(100組200名)

入園券、のりもの1回券、のりもの割引券のセット券。 (提供:横浜ドリームランド)

㉘ゲームソフト「魔天学園」(2名)/3.5・5インチ2HD各1名、PC9801VM以降用。提供:パーティーソフト ㉗ゲームソフト「ドラゴンマスターシルク」(2名)/3.5.5インチ2HD各1名、PC9801VM以降用。提供:ギミックハウス ㉖テトリスゲーム「ハットリス」(1名)/3.5インチ2HD、PC9801用。提供:BPS ㉕ゲームソフト「ディフレクター」(1名)/3.5インチ2HD、PC9801用。提供:BPS ㉔ゲームソフト「M.U.L.E」(1名)/5インチ2D、PC8801全機種共用。提供:BPS ㉓ゲームソフト「パイプドリーム」(1名)/3.5インチ2HD、PC9801用。提供:BPS ㉒ゲームソフト「アーコン」(1名)/5インチ2D、PC8801全機種共用。提供:BPS ㉑超次元戦士エプシロン3」(1名)/5インチ2D、PC8801全機種共用。提供:BPS ⑳テトリスゲーム「ウェルトリス」(1名)/3.5インチ2HD、PC9801用。提供:BPS ⑲ゲームソフト「エル・フィッシュ」(1名)/3.5インチ2HD、IBM用。提供:BPS ⑱ゲームソフト「きゃんきゃんバニー エクストラ」(1名)/3.5インチ2HD、PC9801用。提供:ギミックハウス ⑰ゲームソフト「ハートヒート・ガールズ」(1名)/5インチ2HD、PC9801用。提供:ギミックハウス ⑯ゲームソフト「JYA JYA」(3名)/3.5インチ2HD、Mac用。提供:モモデラーズブランド ⑮ゲームソフト「MacPremium」(3名)/3.5インチ2HD、Mac用。提供:モモデラーズブランド

㊸シルバーのZIPPOライター(1名)

(提供:EPSON)

㊹トレーナー(2名)

IBMのかわいいロゴが入ったトレーナー。 (色は黒。提供:IBM)

㊺出光・光磁気ディスク(10名)

(3.5inch 128MB。提供:出光)

モニター&プレゼント

㊻速読能力開発システム(3名)

今までになかった速読のための総合システムです。
■使用可能な機種/●NEC PC-9801シリーズ(ただしXA、LTを除く。XL、XL2、RLは、ハイレゾリューションモードでは動作しない)
●EPSON PC-286、386シリーズ
(アイシステム企画、速読開発システム係:
〒150 東京都渋谷区道玄坂1-15-3-521
TEL.03-3496-8638)

応募要項

本誌P.178に添付のアンケートはがき、または官製はがきに「あなたの周りで起こった《グルな現象》」、ご希望のプレゼント賞品番号(第2希望まで)を明記し、下記あて先までご応募ください。締切は'94年3月1日(当日消印有効)。応募者多数の場合は厳選なる抽選とさせていただきます。なお、当選者への賞品の発送には1ヵ月ほどかかります。

■あて先:
〒107 東京都港区北青山3-10-18
北青山本田ビル (株)翔泳社 出版事業部
PC-PAGE GURU編集部行
プレゼント1号

注)当選者の発表は3号誌上にて。なお、お送りいただいたアンケート等の資料を弊社の媒体資料として使用させていただく場合があります。

CORDLESS STEREOPHONE SYSTEM

コードレス・ステレオフォン・システム

ATH-CL3

¥16,000.（税別）**NEW**

増設用レシーバー
ATH-CL3R ¥9,800.

トランスミッター

ますます軽〜く、翔んでる高音質コードレス。

●音のいいステレオフォンは、誰にも遠慮のいらない気ままな悦楽。コードがなければ、もっといい。あったら嬉しい、欲しかったコードレス・ステレオフォンが、グンと身近になりました。赤外線FM変調方式で見えない光の信号をトランスミッターから広角度に送信。 高感度なレシーバーがダイレクトキャッチするCL3。●到達範囲は約9m。部屋中を身軽に動きながら聴けます。わずらわしいコードがないうえに、ひときわ軽くソフトな装着感の快適リスニング。大口径30mmドライバーの迫力ゆたかな高音質を思う存分どうぞ。●使いやすい耳元ボリウムと、レシーバーの電源が自動的に切れ、消し忘れを防ぐオートパワーオフ機能付き。電池も喜ぶ省電力設計です。

audio-technica®

●カタログ請求は、〒101東京都千代田区外神田1-1-5昌平橋ビル4F （株）オーディオテクニカ宣伝課グル係へ。TEL03(3255)6970　製品に関するお問い合わせは、（株）オーディオテクニカ商品企画へ。TEL0427(22)0755

ぐるぐるファクトリー

今月のことば

(27歳・主婦・横浜)

読者の手紙を紹介するページは、雑誌に欠かせない。
それはそれでよいと思う。
しかし許せないのは、それがなぜか創刊号から存在することだ。
『パチンコ必勝ガイド』によると、上記のような投稿人がいたら、
その手紙はまず編集部員の仕業であるという。
どうなんだ『SINRA』。

CD-ROMが行く

エッチにつられて市場も大膨張中！　最近なにかと話題のCD-ROM関係の情報を2題ばかり。まずは今春の発売を前にした「3DO」のお話。ウワサのCD-ROMマシンのソフト開発は、なんと市販のマッキントッシュ上でC言語を使って行われる。3DO社はライセンシーに対して、1万ドル（約100万円）で開発用のハード&ソフトを供給。また60時間分のロイヤリティ・フリーの音楽データ、2万種のエフェクト音声、1万枚の静止画、40時間の映画フィルム素材、350MB分のさし絵、1500種の3次元画像用データなども実費で提供する。ワシの実家は小金持ちだかんネ…なんつー人は親をだましてみる？　少なくとも「3DO」をゲーム小僧に独占させておく手はないぞ。

さて次は、街のレンタルビデオ屋さんが恐れおののいてるという「ビデオCD」。音楽CDと同じ12cmのディスクに、最大74分の動画と音声をデジタル収録できるというのが、この新メディアのウリ。ソフトも音楽を中心（映画は権利関係で発売時期未定）に、強力なラインナップが組まれている。ビデオCDは、専用ハードはもちろん、CD-Iプレーヤー、MPEGデコーダーをつけたコンピュータ用CD-ROMドライブなどでも再生できる。

ビデオCDは、家電メーカー各社の他、レコードメーカーやカラオケメーカーも参入を計画中。3DOも、松下に加え三洋電機が、参入を発表している。

荒木経推「私写真」展

ヴァーチャルよりもホンモノのエロだとばかりに、本誌GURUでもカゲキな連載を展開してくれている天才アラーキーこと荒木経推氏。その荒木氏の新作写真展が、2月11日から有楽町朝日ギャラリーにおいて開かれる。タイトルはズバリ〈荒木経推「私写真」展〉。

「私写真」とは、荒木氏が常々口にしてきた重要なコンセプトだが、これまでの展覧会、写真集に、この「私写真」そのものをタイトルにもってきたことはなかった。その荒木氏が、今回はじめて「私写真」と名うって写真展を開くというのだから、これは見逃せない。

また、この写真展の特別イベントとして、〈トーク&スライド・アラーキーの写真伝〉も予定されている。内容は〝アラキネマ〟による「センチメンタルな旅」以来の自作解説と、江戸風俗研究家・杉浦日向子氏と荒木氏のトークセッションで、ともに荒木氏の「私写真」の秘密に肉薄する。

●〈荒木経推「私写真」展〉＝2月11日～3月2日有楽町朝日ギャラリー
☎03-3284-0131
〈トーク&スライド・アラーキーの写真伝〉＝2月15日6時半有楽町朝日ホール
☎03-3284-0131

MACWORLD Expo Tokyo

べつにたいしたこともないのですが、マックワールドエキスポに本誌GURUも参加することになりました。2月17日（木）から、19日（土）までの3日間。千葉の幕張メッセの808ブースにGURUが出現します。期間中に我が翔泳社の本をブースで買うとスピードくじでプレゼントが当たります。美人社員も翔泳社にはいますし、愛を探している方、馬鹿ぶりに自信のある方、ぜひともGURUのブースにお越しください。

サンキュー、サノバビッチ！　渋谷洋一だ。命を懸けたハイスピードとハイテクニックの中に至高の高揚を感じ、全身がアドレナリン漬けになるまで走り続ける首都高ランナー。パンクの精神を持つ、死に急ぎのスリルのジャンキー。そして全財産を賭けるハイローラーであり、ハイローラー会総統（元帥）である。

ハイローラーとは一般的に高額の金を無鉄砲に賭ける勝負師という意味を持つ。だがここではさらにもうひとつ。卓越した動体視力と反射神経を持ち、無類の負けじ魂を持ち合わせた、ハイスピードの世界に生き甲斐を感じる人間のことを指す。そしてハイローラー会とは、己の能力の限界に挑戦し、その能力をさらに高めていこうとする野郎（女郎も可）の集まりだ。とりあえず次回は鬼怒川で、死闘！　麻雀半荘50回連続打ちを敢行する。

だが、ここハイローラー会〝青山支部〟では、主にゲームを取り上げていく。それは担当の意向でもあり、私自身ゲーマーでもあるからだ。ファミコン通信やTheスーパーファミコン、BEEP！メガドライブ、覇王などといったゲーム誌にコラムを寄稿しているので、目を通すように。取り上げるものはアーケード、コンシューマー、パソコン、広域ネットワーク通信ゲーム、ピンボール、ビンゴ、メダルゲーム、コリントetc　ゲームなら何でもやる。これやってくれ！　というのがあったら、どんどんリクエストしてくれ。これは面白いと、この会が認めたゲームは徹底的に攻略し、その熱さを紹介。そしてそのゲームのエンディングまでの解法をマニアックに解説。プログラム解析するつもりで、超やるぜ。

それと、アスキーからスーファミ&メガドラ対応サンソフト『フラッシュバック』の攻略本〝フラッシュバック公式ガイドブック　渋谷洋一著〟が発売されているので、皆のもの購入するように。このゲームはアメリカ製で、アニメーションが非常に美しいアクションゲーム。その難度は高く、ゲーマー向き。買え。

HIGH ROLLER会 "青山支部" 文❖渋谷洋一

GURU GURU ガジェット

COLUMNS AND MONTHLY MEDIA-MIX INFORMATION "GURU GURU FACTORY" FOR THE PERSONAL COMPUTER GENERATION

GUR GUR ガジェット

COLUMNS AND MONTHLY MEDIA-MIX INFORMATION "GURU GURU FACTORY"

パソコンでお金もうけ

ちゃっかりザウルス

PC-VANの会員にはすでにおなじみだが、「ちゃっかりザウルス」なるプロジェクトが昨年12月から始まっている。これはNECの100%出資によるベンチャー企業が、〝パソコン通信のFinal Stage〟をうたい文句に始めた新機軸のネット。要は企業モニター制度を、オンライン上で行うものだ。企業側はリアルタイムの商品アンケート調査や新製品のモニター、果てはアルバイト募集やダイレクトメール発送までが、パソコン端末ひとつで済んでしまう。逆にユーザー側には、アンケート1件につき1000円（モニターは3000円）の褒賞金、参加企業による懸賞クイズなどのメリットが用意されている（料金は入会金1000円、月会費500円のみだが、PC-VANの料金は当然別）。またもっと積極的に、バックアップ企業を探している大学のサークルなどには、イベント企画募集、新製品のネーミング、CM案などでコネやお金を作るコーナーもある。氏名・住所などの個人情報は非公開。趣味、住居エリア、アクセス記録や通販の購入記録など、パソコンを使った本格的マーケティングの始まりである。●ガジェット・インタラクティブ☎03-3798-1811

大阪弁絶滅の危機迫る

大阪弁というと吉本の芸人を思い浮かべるお人が出てくる情けない世の中になってしまったが、ついにというか、大阪弁の辞典がCD-ROMになってしまった。大阪樟蔭大学の杉藤美代子はんいう先生の労作である。

日本経済新聞という堅い新聞によると、6万6、000語のデータに、約6、000語の音声が入った簡単にいうとアクセント辞典。その名も、『大阪・東京アクセント音声辞典』といいます。大阪弁のしゃべくりが見て聞けるまさしく、マルチメディアならではの企画。

NHKがいまでこそ『日本語アクセント辞典』などと大層なものを作って標準語広めていますが、もともとは京・大阪の言葉が日ノ本の標準語だったわけです。船場のおっさんや、心斎橋のおばはんがしゃべる言葉がCD-ROMなどというけったいなものに入ってしまったわけですが、こんなものができることと自体大阪弁が絶滅の危機にさらされているということでしょうか。

太閤はんから300年。大阪弁FEPを作るためには貴重な研究といえるでしょう。なまりがきついんで小学校でいじめられたことのある人も、巨人が大好きな人もぜひとも、応援してあげてください。

パソコンの保険

どうやっても起動しない、ソフトがインストールできない、データが読めない、真夜中にサッドマック…うむむ困った。明日、会議で使うのに〜。パソコンのトラブルは、思いがけない時にやってくる。初心者にとって恐怖の瞬間を避けられる強い味方が、ジェイコム　ジャフ(愛称はJ-JAF)だ。自動車のJAFよろしく、24時間電話1本で日本全国どこでも、あらゆるハード、ソフトのメンテナンスに急行する。特に周りにコンピュータに詳しい友人がいない場合、頼みの綱のメーカーの電話相談は「つながらない」「待たされる」「結局、出張サービスか！」と納得できない対応の場合が多い。しかも初心者には、使っているシステムの一切から、今何をどうしているのかをいちいちロで説明しなければならない苦痛もある。あげくの出張メンテサービスも、作業料、出張料、部品代、交通費など、べらぼうな請求が待っている。J-JAFならば、入会金2000円年会費6000円で、24時間OKの出張メンテは部品代の実費以外は無料。ただしオイシイ話はそうはないわけで、サービスの範囲など詳しい内容は、資料をよ〜く検討してからでも遅くない。

●ジェイコム☎03(3832)6855

悪の組織かマルチメディアの城

昔から悪の組織の基地といえば、必ず地下にあった。東京・駒場の東大宇宙線研究所近くに、昨年12月オープンした「Business Solution」というマルチメディアスペースも地下1階から、地下4階という地中に完全に埋まった謎の建物である。B1が、マルチメディア・ギャラリー。B2階は、パソコン通信もできるセミナールーム。B3階が、CD-ROMやDTPを自分で作製できるマルチメディア工房。そして、地下4階の深層には、パソコン通信を使ってオンラインデータベースを検索できる情報図書館という構成になっている。

アレクセルというコンピュータ関連事業を行っている会社が建てたものだが、B3に設けられたマルチメディア工房の設備が圧巻。スキャナーからの画像取り込みはもちろん、8㎜ビデオなどからも音や映像の取り込みができて、それらのデータを編集し、印刷したりCD-ROMを作ったりできる。

いずれは会員制にするらしいが、現在は若手のアーチストでマルチメディアをやってみたいという人を募集中とか、気になる人は連絡してみよう。☎03-5454-2280

NEW EDGE of NOISE ELECTRONICS

その1:ASMUS TIETCHENS——ジャーマン・エレクトロニクスの司祭

文❖秋田昌美

ASMUS TIETCHENS
「Das Fest ist zu Ende. Aus.」
Barooni BAR 010

アスムス・ティーチェンズは'70年代のジャーマン・エレクトロニクス・ミュージックとノイズインダストリアルを繋ぐ重要なアーティストだ。1949年生まれのアスムスは'65年頃からREVOXのテープ・レコーダーとギターを使って「趣味」の音楽作業を始め、'71年にはシンセサイザーを購入し、'74年頃から本格的に音楽活動を始める。当初、彼が使用していたのはソニック・シックスという小さなムーグ・シンセサイザーで、一時、サンプラーを多用した時期もあったが、今日でもアナログ・シンセサイザーを愛用している。

アスムスのレコード・デビューは'80年で、タンジェリン・ドリームのピーター・バウマンがフランスのエッグ・レコーズから彼の作品をリリースする。当時、バウマンはベルリンにパラゴ・スタジオを設立し、クラスターらの作品をエッグのために制作していた。クラスターのメンバー、ハンス・ヨアキム・ヨーデリウスがアスムスのテープをバウマンに聴かせたのがリリースのきっかけだった。その後、'83年までに地元ハンブルグのスカイ・レコーズから4枚のレコードをリリースする。以上がアスムスのジャーマン・エレクトロニクスとの接点の時代であり、それらの作品は音楽的に現在のものと異なるが、'70年代後半のジャーマン・エレクトロニクスとの接点の時代であり、それらの作品は音楽的に現在のものと異なるが、'70年代後半のジャーマン・エレクトロニクスという特異な音楽環境を考える時、その潮流の中にいた最後のアーティストとしてアスムスの現在に至るルーツが見えてくるのである。だが、アスムスによれば彼自身のスタンスはクラフトワーク、タンジェリン・ドリームといった当時のヒッピー・カルチャーに結びついていた動きとは一線を画するものだったと言う。

アスムスのノイズ・インダストリアル・シーンへの登場は'83年に英国のユナイテッド・ダイリーズからリリースされたアルバム『FORMEN LETZTER HAUAMUSIK』を嚆矢とする。この作品ではコンクレート・サウンド、テープ・コラージュ等のノイズ的スタジオ手法が駆使されており、以後、アスムスのアプローチはノイズ的になる。

彼はあくまで自分のために通常とは異なった方法で音楽を作ると言う。政治やメッセージ性、特定の音楽カテゴリーやアート・ムーブメントとも隔絶した地点で生産されるアスムスの音楽はエピキュリアン的だ。この無数にある多様な個人主義のエクストリームこそノイズの独自性だと言っておこう。彼のテリトリーはスタジオというジャングルであり、昔の未開地を旅し発見することが役目だとも言う。

アスムスはライブ活動は一切行わないし、コラボレーションを行う時もハンブルグのスタジオを一歩もでない。「ペシミストやニヒリストではなくて懐疑派だ」という哲学者シオランの引用句に飾られた彼のアルバム群はエレクトロ・ノイズ・ムード音楽の最高峰に位置し続けている。

『チベットの死者の書』ティモシー・リアリー

文❖谷崎テトラ(PBC)

友よ。是非聞いてもらいたい作品ができあがった。昨年の夏、ティモシー・リアリーとのコラボレーションをおこなった。それがこの『バルド・ソドル』(チベットの死者の書)で、彼が'60年代に書いたテキスト『サイケデリック・エクスペリエンス』にサウンド・トラックを加えたものである。『7UP』のハイテック・ヴァージョンをイメージしたものだが、テキスト・ベースということで、『TUNE ON TUNE IN DROP OUT』のアンビエント・ヴァージョン的な音づくりになっている。過去のいくつかの作品と比べても最もディープな仕上がりなのではないか。

原典である『チベットの死者の書』はもともと、死者に語って聞かせるためのテキストであった。リアリーの『死者の書』も同様に耳から聞いてもらうための音源のほうが良いだろうと考えた。もっともリスナーの対象は死者ではなく「デッド・ヘッズ」かもしれないが。

チベット密教の秘密経典である『バルド・ソドル』は死者が新たに生まれ変わり再生する、あるいは輪廻から離れ解脱するまでの49日間を導く経典である。

「死」についてどれだけ考えたことがあるだろうか? 死は生と等価の存在なのか。死こそが絶対で、生はその瞬間のひとつなのか。無なのか。はたして欲望なのか? そうではないのか? そこで何を見るのか、何も見ないのか。皆に等しく訪れる未来としての「死」は現実の延長として問いかける。「死者の書」はそのひとつの回答ではあるだろう。

ところで、今生きている人の中で「死なない人種」が生まれつつある、という話を聞いたことがある。もう死は終った、死ぬなんて古い人間のすることだ、というのだ。未来惑星ザルドスのように死なないで生き続ける。生殖はおこなわれず、人類の叡智と快楽を楽しむ。リンゴを食べる前のアダムとイブのように。スリリングなのは、それがシリコン生命体のみる夢や、ブラッドミュージックとしてではなく、現実世界で物理的に存在しはじめ、それは死をむかえてみないと判らない、というところである。案外、前世の記憶がある、なんていうのはその前段階かも知れぬ。今の記憶を完全に失わずに、次の人生を送ることができたなら、肉体は「私」という存在の乗り物になる。というと、デカルト的か? 『バルド・ソドル』は歴史上、何度か失われている。しかしそれは必要な時代になると自然と「発見」されるものとして伝わっている。死から再生へのプロセスは実はあらゆる現象のアーキタイプなのだ。ポピュラスの最初のスタートの瞬間のように、生が生まれるとき死もまた生まれる。時間が作動したとき、ゲームの終りもイメージされる。前世だけでなく「全て」が繋がってしまうのかもしれない。死もまた生の欲望なのだ。「気がついた」時にはあなた自身が発見者となっているはずだ。

重要なのは「時間」の概念の見直し。この話しは次回、「イルミナティ」に続く。

PBC「バルド・ソドル」
八幡書店 IS93-0004

●コーネリアス『ホワット・ユー・ウォント』(ポリスター)PSDR-5050 発売中 ●スプーンフェッド・ハイブリッド『スプーンフェッド・ハイブリッド』(コロムビア)COCY-75899 発売中
●アズテック・カメラ『カヴァーズ&レア』(WEA)WMC5-671 発売中 ●シェイメン『ディファレント・ドラム(ボス・ドラム・リミックス・アルバム)』(コロムビア)COCY-75910 2/21発売

オルタナティブ君は間違ってもタコを聴くな！

文❖佐々木敦

ボアダムズや少年ナイフなんかの海外での成功によって、あたかもつい最近になって、ようやく日本のインディペンデント・ロック（どっちももうメジャーだけどね）も盛り上がってきたかのような幻想が生じているのかもしれないけれど、日本のマイナー・ロック・シーンはもう10年も前に、既に一度頂点を体験している。そのころの記憶を探ってみても、今とほとんど変わらぬくらいに、自主制作のアンダーグラウンドな音楽が注目を浴びていて、またそれにふさわしい実力とユニークなキャラクターを兼ね備えたバンドが次々と登場した。まだ「ニューウェーブ」という死語が、しっかりと機能していた頃の話である。ところがその後、ややいい加減に言ってバブル時代の到来と共に、それらはごく曖昧に忘れ去られていき、ふたたび「地下」へと押し込められた。もうそれ自体、誰も覚えてないだろうが、あの嘘と欺瞞だらけのバンドブームとやらも、この忘却によって成立したといっていい。ちなみに少年ナイフも、ボアの山塚アイも、当時からの生き残りである。ところで、80年代前半のシーンを牽引するほどの存在でありながら、その後の「忘却の時代」をむしろ積極的に受け入れるかのようにして、完璧なまでに姿を消してしまったバンドがある。タコ、というのがその名前である。

タコはガセネタのヴォーカルだった山崎春美を中心とする不定形のユニットで、たった2枚のアルバム（1枚はライヴ盤）を残して自然消滅した。昨年末、埋もれていた音源が初めてアルバム化され、その凄さをあらためて世に知らしめた孤高のロック・バンド、ガセネタについては、ガセネタ、タコのベーシストだった現・音楽評論家の大里俊晴著「ガセネタの荒野」を読んで（もちろんCDも聴いて）もらいたいが、タコはバンド形態によるロックサウンドの極限を追求したガセネタよりも、よりフレキシブルな形式を取りながら、当時の「ニューウェーブ」のイディオムを残忍なまでに咀嚼しつつ、その大部分が山崎自身のものであったろう、ある紛れもない「病」を体現した異様な音を披露してみせた。奇形という言葉はタコにこそあてはまる。

そこにはいかなる意味でも時代的な要請はないのだから、やはり唐突に、というべきなのであろう。タコの2枚のディスクがCDで再発されることになった。坂本龍一、町田町蔵、遠藤みちろう、香山リカ、野々村文宏、武邑光裕、細川周平、上野耕治等々といった、今では到底考えられない参加メンバーの顔ぶれに驚くよりも、そこに封印された「病」が、今なお危険なものであり続けていることにビビらなくてはならない。サウンドのモードはどうあれ、山崎の痙攣的なヴォイスだけは、「時代」につながれるものではなかったのだ。まちがいなく、日本のインディ・ロック・シーンの負の極点がここにある。オルタナティブとかグランジとか騒いでいるおめでたい人は、まず手を触れない方が身のためだろう。

TACO「タコ大全」
SSE SSE8022CD

グルグルの「UFO」

文❖椹木野衣

GURU GURU「UFO」
Ohr CD556005-2

「グル」の読者はなんとしてもグルグルの音楽を聞かなければならない。そうでなくともほんとうは、グルグルの全作品に通じているくらい無謀なやつでなければ、つきあいたくないくらいなのだが、肝心のわたしも全部を聞いているわけではないので、めったにひとのことは言えない。

少し前までは幻のジャーマンロック、それも知るひとぞ知るコレクターズ・アイテムだったグルグルのレコードが、いまではほとんどCD化され、誰でも手軽に聞けるような狂った状態が手付かずのまま放置されている。とはいえ、喜んでばかりもいられない。こんな幸福な状態が、そう長く続くはずがないからだ。だから、お店でグルグルのCDを見かけたら、ただちに買って損はない。もっとも、「カングルー」だけを17枚も買ったりするのは、常軌を逸してしまっているが。

さて、グルグルだが、これだけでは知らないひとはなんのことやらまったくわからない。グルグルはもともとの名をグルグル・グルーヴという。バンドの母体は1967年くらいまでにはかたまっていたが、正式にグルグルと名乗り始めたのは69年のことである。マニ・ノーメイヤー（ドラムス）、ウリ・トリプテ（ベース）、そしてアクス・ゲンリッヒ（ギター）からなるスーパー・フリーロック・トリオである。もともとはフリージャズのコンセプトを引きずった泥臭い演奏を行っていたが、サイキデリクスによる大ハッピー幻覚ネズミ走りまくり状態に触発されて以来、一気に様子が変になった。当時、ドイツはアメリカから数年遅れでヒッピー・カルチャーの洗礼を受け、このタイム・ラグが「ドイツ・チベット」とまで呼ばれたロック史上まれにみる暗黒ロック群団を形成したのだ。とりわけジ・オーブの「UForb」への影響を連想してしまうファースト・アルバム「UFO」は、「ストーン・イン」、「LSDマーチ」といった曲名に現われているとおり、驚異のトリップ世界、ただしいっておくが、最悪のバッド・トリップ状態も遠慮なく展開されている。ジミヘンからヴォーカルを全部抜いて、グシャグシャに音を潰してひとところに集め、いっきに爆発させたような体験ができる。それから、サードアルバムの「カングルー」もすごいぞ。カンガルーとグルグルを合体させたネーミングもまったく効果なく、最上の脱力感が気持ちいいが、この作品に詰め込まれた笑いのセンスはほとんどマルクス兄弟級で、どことなく現在のボアダムズを思わせるところもある。これにセカンドの「尻」を加えた3枚が、グルグルの最高傑作とされている。そして彼らはこれ以降、次第に初期のエネルギーとセンスを失っていったといわれているのだが、ところがどうして、大駄作といわれているものほどグルグルのばかばかしさが発揮されているものもないから、聞き逃せないのだグルグルは。もちろん駄作の評判に輪を掛けて超駄目なのもあって、そのへんがなにかと読めない彼らの本領発揮というところなのだろうが、しかし猛烈に駄作といわれている「電話しないでね、こっちからするから」に収められている「株式会社グルグル」なんてのはもう、一時期はわたしも参加している会社の名前になりそうな勢いだったくらいなのだから、まったくあぶないところだったのだ。

●スタッフ『メイド・イン・アメリカ(仮)』(トイズファクトリー)TFCL-88951　3/1発売　●BMXバンディッツ『ライフ・ゴーズ・オン』(エピック・ソニー)ESCA5843　発売中
●スワーヴドライヴァー『レイズ』(エピック・ソニー)ESCA5847　発売中　●ハービー・ハンコックwithフレンズ『マイルス・デイヴィス・トリビュート』(WEA)WPCP-5795　2/25発売

GURU GURU ペーパー

COLUMNS AND MONTHLY MEDIA-MIX INFORMATION "GURU GURU FACTORY" FOR THE PERSONAL COMPUTER GENERATION

COLUMNS AND MONTHLY MEDIA-MIX

読みたきゃ読め 筒井康隆 復筆宣言

文❖うらやまあきとし

あの筒井康隆が断筆した。

もう一行も書かないと宣言してしまった。

あの『農協月へ行く』のような『文学部唯野教授』のような、わは、わはは、わははははははと楽しませてくれる作品はもう書いてくれないというのだ。『ジャズ大名』なんて小説は筒井の他に、書ける作家はいないぞ。きっかけは多くの人がご承知の通り。

角川書店の高校教科書に掲載の小説『無人警察』が、日本てんかん協会から「内容に差別表現がある」と抗議されたことによる。

で、出版されたのが『断筆宣言への軌跡』である。

ところで断筆宣言は9月10日だった。でもこの本は10月21日には、神田の書店に並んでいたぞ。こんなに早く出版できるなんて……。

光文社カッパハードカバー編集部の遠藤治さんに事情を尋ねた。

「筒井先生には2年も前から〝世の良識にもの申す〟という内容で書いて頂きたいと執筆依頼を差し上げておりました」

ということは、本来なら書き下ろしエッセイになる段取りだったわけだ。

「〝秋から原稿を書きます〟とお返事を頂いて、94年春に出版の予定だったんですが」

そこに断筆宣言である。そりゃ、編集担当者としては慌てるわな。

「〝もう一行たりとも書きません〟が、本は出しても結構です〟とおっしゃられて」

筒井氏から禅問答の謎かけみたいな課題を与えられて編集部は、あっちこっちの雑誌で発表したエッセイをかき集め、3週間でこの一冊を作りあげた。

70年4月から93年10月までの28項が収められている。どこを読んでも、怒りの筒井であふれている。都知事やら、婦人団体やら、ボランティアから日本文芸家協会にまで、やたらと筆でケンカを売っている。

肝心の断筆宣言は28項目に登場する。

宣言を要約すれば「差別表現への糾弾が過激になる社会の風潮に、作家として筆を折ることで抗議の意志を表明する」てなことだ。

まぁ、詳しく知りたきゃ読みなさい。

93年12月で7万部を超えたというから、つくづく出版はタイミングが大事ですな。

秀吉は3日で城を築いて出せたというが、断筆宣言の機を逃さずに、3週間でこの本を世に送り出した編集者はエライ、出世してね。

表紙カバーのタイトル字は、筒井康隆氏自身が筆をとった。遠藤さんが「文章ではないから、書いてください」と手を合わせて、頼んだそうだ。うーん、筒井氏が公に書いた最後の筆跡というわけか。

だけどなぁ、社会の風潮を抗議するんなら書き続けることでプロテストしてほしいよな。でも、不況のこの時期、原稿を書かないのはうまい選択かもしれない。筒井氏の過去の作品はがぜん価値が高まって、本が売れるだろう。「私はそんな不謹慎な考えで、筆を折ったのではない」というのなら、復筆宣言して、僕に筆でケンカを売ってくれないかな。

ちょっとおこがましいか、それは。

今月の5冊

◆『20世紀エロス』伊藤俊治著（青土社、2400円）。前衛写真家のフリードランナー、ゾウデックたちの作品や、歌手マドンナの発するブロンド神話、果てはハードコアやロリータ、ポルノ映画などを素材に、20世紀に激しく変遷をとげたエロスの正体とはいったい何かを追求していく。街なかに、個人の部屋に、現代の巷に氾濫する性のイメージを縦横無尽に駆け巡り、解説と考察とを試みている。掲載されたヘアヌード写真よりも、著者の冷徹な眼がエロスの真相を暴こうとするプロセスに、思わず股間がアツくなる。

◆『有名人の子供はつらい』M・フォーブス、J・ブロック著、安次嶺予訳（草思社、1500円）。有名人の子供に生まれたら、さぞ得なことがあるんだろう、と思ったら大間違い。ドラッグと酒に溺れて死んだポール・ニューマンの息子。マーロン・ブランドの息子は妹の恋人を射殺した。クレオパトラ、カサノバ、フロイト、トルストイ。古今東西の有名人77人の息子たち。親の七光りによる名声より、苦悩の人生を送らざるを得なかった生きざまが紹介される。だがなぜ彼らは追い込まれたのか、突っ込みが足りない気も。ほとほどの出世も子孝行か？

◆『新約聖書を知っていますか』阿刀田高著（新潮社、1400円）。聖母マリアは、どうやって処女受胎をしたのか。イエス・キリストの復活はどのようにして喧伝されるに至ったのか。著者は現地に赴き、取材を重ねて「新約」の奇跡を、ミステリーの謎解きよろしく推理していく。史実を確認し、奇跡のカラクリを解き明かすべく、徹底調査と考察を重ねる。新約聖書を信仰としてよりも、知識としてどうえようというのだ。著者は、こうしてキリストの偉大さを追求しているのだから、「冒瀆だ」などと、怒っちゃいけない。

◆『マイケル・ジョーダン物語』ボブ・グリーン著、菊谷匡祐訳（集英社、2000円）。アメリカは、王も天皇も存在しない国だ。それだけに時代のスーパースターは、まるで超人神のように王に代わる象徴として崇拝される。NBAのスター、M・ジョーダンは多くのアメリカ人の崇拝の声へ応えようとする。華麗なプレイで、そして社会への奉仕活動で。彼の日常生活を通して浮かび上がるものは、人種差別、貧困、幼児虐待……。苦悩するアメリカ社会の姿だった。スポ根出世物語ではない。ラストに残るのは、たまらなく孤独で心優しい一人の青年の姿だ。

◆『みんなのつぶやき万能川柳（生きにくい時代によく効くクスリ）』仲畑貴志編（情報センター出版局、1000円）。収録されている640句の川柳は、毎日新聞に掲載された投稿作品。日本全国の老若男女がそれぞれの思いを五・七・五に込めてくる。「留守電にため息一つ入れた人」「欠勤の電話に咳も入れておく」「もたもたが必ず一人居るツアー」万能川柳の万能は、万能鍋の万能なんだそうだ。すべて〈心の悩み〉に役立つ、使えるという意味を込めたそうな。ちなみに作品群に挟まれた、仲畑氏のエッセイ5本も、人間のもの悲しさを描写しております。

殿堂入りの夢のあと
クレヨンしんちゃんのヒーロー度
南あきら

ヤングコミック誌から5歳のヒーローが誕生し、猛威をふるっている。「クレヨンしんちゃん」だ。20歳から30歳前半の読者をターゲットにした青年誌『週刊漫画アクション』から生まれたこの漫画は、現在までに単行本が7巻まで刊行され、その発行部数は約1200万部といわれている。あの『ちびまるこちゃん』が単行本全11巻、総部数約1300万部というから、その人気のほどがうかがえる。そしてアニメ化されるや、たちまちお茶の間のヒーローとなり、幼児からOL、大人に至るまで多くのファンを獲得している。特にしんちゃんと同世代の子供たちからは圧倒的な支持を受け、〝しんちゃん症候群〟の子供たちまで現れているようだ。とても今日的、かつ日常的なしんちゃんは、同世代の子供たちにとって友だち感覚で付き合えるヒーローである。その行動力は幼稚園児でも、その発想はじつに大人びている。そんな現代のピーターパンシンドロームの産物から飛び出すギャグやイタズラは、子供たちにとって新鮮で楽しく映り、身体が自然に真似をしている。

ちょっと間延びした声で会話してみたり、幼稚園の先生の名前を呼び捨てにしてみたり、母親のブラのサイズを連呼してみたり、下半身ハダカになって〝ぞーおさん〟をしてみたりと、シッカリ〝しんちゃん症候群〟に侵されている。子供たちにとっては単なるヒーローごっこのお遊びでも、大人たちには〝してはイケナイ遊び〟に見えるのかもしれない。

「鉄腕アトム」や「巨人の星」などの一昔前の主人公たちには、大人も子供も認めるヒロイズムが確実に存在していた。この時期はまだまだコミックが時代をリードしていたし、コミックに夢を見ていた時代でもあった。しかし情報が街に溢れ時代がコミックを追い越した昨今、「ちょっとイタズラな普通の幼稚園児」は子供たちにとってはヒーローとなっても、大人たちにとっては顰をしかめるヒーローとしかなりえないのである。

CURATOR OF DREAMS
アメリカ幻視行
文※松平龍一

「憧れ」……幼い頃の憧れは脆く儚い。憧れは現実によってだんだんかすれ始めていく。そして20歳を過ぎる頃には、希望はたんなる憧れでしかなくなっていることに気づく。そんな儚い憧れの代表に「アメリカ」がある。誰でも一度は考える、「アメリカに行きたい、アメリカで暮らしたい」。だが、移住というピュアなかたちで憧れが満たされる実現率は少ない。行ってみたこともないアメリカに対する憧れをカタルシスとして浄化させるほどの情報は、さまざまなメディアで植え付けられる。写真もその一つである。ところが雑誌やガイドブックで見ているその写真は、真の写真ではない。もちろん今の印刷技術も凄いが、生の写真からはもっと凄い何かが放射されている。それは、作家自らの手で印画紙に封じ込めた精神性以外の何ものでもない。写真の凄さはそのアナログさに在る。アナログなメカを使い、暗室の中の手作業で作りあげられる写真は、一枚として同じものがない。たとえばこの原の写真は、梳き目の荒い紙に筆で殴ったように感光乳剤が塗り付けてある。荒っぽい仕上がりのように見えるが、それが逆にこの作品に、あやふやな記憶のなかから浮かび上がる「幻の風景」を印象づけている。原は1972年からドキュメントやポートレイトを雑誌に発表しているフリーカメラマンである。そして1991年の秋、20年近い日本でのカメラマン生活と訣別し、あてもなくアメリカに渡った。辿り着いたのは、かつてはゴールドラッシュに沸いたユタ州南部の小さな町。日本での日常を取り去るという目的を果たした作者の目は、純粋に身のまわりを見つめている。朽ち果てた建物や、放置された自動車、かすれて印画紙に浮かび上がることのない部分には何があるのか。どこかで見たような憧れの片隅にある欠落した記憶を辿るような行為でありながら、そこにある風景は作者のみが体験し、作者の記憶の断片としてみせてくれている幻の風景なのだ。

〈作家略歴〉　原　貢　Mitsugi Hara
1951年　東京生まれ
1972年　法政大学経営学部経営学科卒業
　　卒業後フリーとなり、ドキュメント等の写真を雑誌・新聞などに発表
1980年　俳優・演出家の滝沢修氏を約10年間にわたり撮り続ける
1991年　9月から翌年1月までアメリカ・ユタ州に住む
1992年　南ユタ大学及びサンフランシスコ・バークレーで写真展を開催

展覧会情報
タイトル「THE LONELY LANDSCAPE」
ある風景の静かなる饒舌――原貢写真展
ところ：EXPRESSION
ICAGウエストンギャラリー1F
☎3350-2200　2月15日(火)まで

© Mitsugi Hara

ネオ・アド・トレンド
健在！原宿ペーパー節
文※白滝明央

というわけで、ここは、巷にハンランする広告の、なかでもちょっと気になるグラフィック（要するにポスターのような平面ｏｒ紙媒体だ）を紹介してしまおうというコーナー。その記念すべき第1回は、GURU編集部からもごく近い原宿にあるファッションビル「ラフォーレ原宿」のポスターである。

ラフォーレといえば、渋滞するクルマやおし寄せるタイヤといったビジュアルを使って必ず「群衆」をイメージさせるバーゲンのお知らせをしたりと、ヒネリの効いた広告で知られているが、これは、去年の夏から始まったシリーズ。「Ｉ ♥ ＦＡＳＨＩＯＮ」というコピー（というかメッセージ）の志茂田景樹サンを皮切りに、飯島愛嬢の「ＳＡＦＥ ＳＥＸ」、金萬福氏の「千客万来」と続いて、この林家ペー&パー子夫妻の「ＳＭＩＬＥ！」が4作目にあたる。担当編集者は「浅ヤン系ですね」と言っていたが、いずれもよく言えば旬、悪く言えばキワモノがかったキャスティングと「いかにもその人が言いそうな」メッセージが絶妙にカップリングされたポスターだ。

それにしても、一見、思いつきのシャレのようでいて、この広告のタダモノでないところは、ポスターでありながら、バッジの形態をぬけぬけと拝借したところだろう。ヒトラーや毛沢東をみるまでもなく、「単純なメッセージをくり返し伝える」という宣伝のもっとも根源的な機能において、バッジは繰り返し使われてきた強力なメディアである。もちろん制作者がそこまで狙っているというは考えすぎだろうが、ラフォーレの店員さんたちは、実際にこのバッジを胸につけてる。

もっとも初めて見る人のなかには「どうしてこれがファッションビルの広告なの？」という人もいるかもしれない。が、あえていえば、なんにも関係ないからこそ「ラフォーレ」なのである。わかる人だけわかればいいというスノッブな気分と、それすら気恥ずかしくてあえてダサく演出してしまうという自己矛盾の間で、このポスターはタレントの顔もメッセージも超えて、そんな屈折を抱えた〝原宿〟という街を映すもう一つの鏡にもなっているのだ。

今月はコレだ！《ハイタク時代》の到来

文※江戸木 純

アジア、バイオレンス、マニア、逃走、西部劇、リメイク、続編…といった94年の映画界のキーワードのなかでも一際目立ち、身近に感じるのは、世界各国の映画祭で映画賞を次々と獲得し、ハリウッドの巨匠たちが新作のテーマとして目を向ける〈アジア〉の圧倒的な勢いではあるが、実のところ個人的に最も注目してみたいのは映画界における〈**マニア**〉のパワーなのだ。

数年前まで映画界ではマニアックな存在は題材としても人材としても〈狂気＝鼻つまみ者〉としてしか扱われず、まともには相手にされていなかった。ところが最近、あのハリウッドまでもが映画の主人公にマニア（オタクといってもいい）を据えるようになってきた。『スニーカーズ』『硝子の塔』『マチネー』『ラスト・アクション・ヒーロー』など。

その背景にあるのはビデオやパソコンの進歩、普及によるハイテク・オタクの増加。新世代の観客層のほとんどが何等かのオタクなら、そのテイストに合わせた作品を作れるハイテク・オタクや映画マニアが映画製作の実権をも握るようになるのは、ビジネスライクなハリウッドの当然の成り行き。まさに〈**ハイ**タク時代〉の到来というわけだ。

そもそも、今ハリウッドに吹き荒れるアジア・ブームだって、もとはといえば日本のオオトモのアニメ『AKIRA』が凄いとか、香港のジョン・ウーって監督の『狼』が凄いとだいぶ前から騒いでいたハリウッド内の一部のアジア映画マニアが広めたものだと言えなくもないし、ジョン・ウーのアクション演出のスタイルを真似たバイオレンス・ブームもそれに付随して発生したものだ。（ジョン・ウーのハリウッド進出第1弾『ハード・ターゲット』の製作総指揮を担当したのは大の映画オタクでもある監督のサム・ライミ）

『レザボア・ドッグス』で注目された鬼才にして超がつくほどの映画狂クエンティン・タランティーノの脚本を、トニー・スコットが監督した話題作で、クリスチャン・スレーター、パトリシア・アークエットが主演し、デニス・ホッパー、クリストファー・ウォーケンなど豪華な顔ぶれが脇を固める『トゥルー・ロマンス』は、そうした傾向を代表する作品だ。千葉真一主演の空手映画（『激突／殺人拳』シリーズ）3本立の映画館で出会ったオタク青年とコールガールが恋におち、プレスリーの幻覚を見たり、ビデオで『男たちの挽歌II』を見たり、『ゲッタウェイ』ばりの逃避行を繰り広げたり、『ワイルド・バンチ』的な銃撃戦に巻き込まれたりするとっても血の気が多くてロマンチックなラブストーリーで、アジア、バイオレンス、逃走といったキーワードが入り乱れる、いかにもマニアが作ったメジャーな傑作。〈ハイタク時代〉の感覚と**スピード**を知るためにも必見だ。

ちなみに近日公開の〈ハイタク時代〉の必見作には他に『ガン・クレイジー』『エル・マリアッチ』『ありふれた事件』などがある。

「トゥルー・ロマンス」▶

GURU GURU ヴィジュアル

COLUMNS AND MONTHLY MEDIA-MIX INFORMATION "GURU GURU FACTORY" FOR THE PERSONAL COMPUTER GENERATION

COMING SOON

トゥルー・ロマンス　監トニー・スコット出クリスチャン・スレーター／パトリシア・アークエット／デニス・ホッパー／ゲイリー・オールドマン／クリストファー・ウォーケン
〔93年／アメリカ／松竹富士配給／121分／シネマスコープ／公開中／渋谷東急ほか〕
●プレスリーとカンフー映画が大好きなクレランス。結婚したコールガールの元ヒモを殺し、50万ドルのコカインを手に入れてしまう。ショーン・ペンの弟、クリストファーも出演する豪華さ。

ハード・ターゲット　監ジョン・ウー出ジャン＝クロード・ヴァン・ダム／ランス・ヘンリクセン／ヤンシー・バトラー／ウィルフォード・ブリムリー／アーノルド・ヴォスルー
〔93年／アメリカ／ＵＩＰ配給／100分／ビスタビジョン／１月下旬より／日比谷映画ほか〕
●『男たちの挽歌』の監督ジョン・ウーが、香港からハリウッドに乗り込んだ。人間狩りを楽しむ武装集団に挑むのが新格闘王ヴァン・ダム。ランス・ヘンリクセンのボス役がコワソー。

さらば、わが愛　覇王別姫　監陳凱歌（チェン・カイコー）出張國榮（レスリー・チャン）／鞏俐（コン・リー）／張豊毅（チャン・フォン・イー）
〔93年／香港／ヘラルド・エース、日本ヘラルド配給／172分／２月公開／ル・シネマ〕
●京劇『覇王別姫』を演じる立て役と彼に恋情を抱く女形、そして高級娼婦の３人を、日本統治、共産党政権、文化大革命という50年間を背景に描く。カンヌ国際映画祭パルムドール賞受賞。

デモリションマン　監マルコ・ブランビラ出シルヴェスター・スタローン／ウェスリー・スナイプス／サンドラ・ブロック／ナイジェル・ホーソーン／デニス・レアリー
〔93年／アメリカ／ワーナー配給／115分／２月中旬より／丸の内ルーブルほか〕
●30人を人質にとって籠城した凶悪犯を刑事が追う。しかしビルが爆発、人質を死亡させた罪で刑事と犯人は冷凍刑に処せられる。そして2032年、犯罪のまったくない世界で犯人は目を覚ます。

ガンクレイジー　監タムラ・デイビス出ドリュー・バリモア／ジェームス・ル・グロス／マイケル・アイアンサイド／ビリー・ドラゴ／アイオン・スカイ／ジョー・ダレッサンドロ
〔92年／アメリカ／ＨＲＳフナイ配給／93分／２月中旬より／俳優座シネマテン〕
●俳優一家に育ちながら、ドラッグ中毒の話題ばかりが先行している『E．T.』のドリュー・バリモア。しかし、自身の体験を生かしたこの作品でゴールデングローブ賞にノミネートされた。

エル・マリアッチ　監製脚美術撮ＳＦＸ音録編ロバート・ロドリゲス出カルロス・ガラルド／コンスエロ・ゴメス／ヤイミ・デ・ホヨス／ピーター・マルカルド／レイノル・マーティネス
〔92年／アメリカ／ケイブルホーグ配給／80分／２月24日（木）より／渋谷シードホール〕
●メキシコの田舎町に舞い戻った流しのマリアッチ（ミュージシャン）が理不尽な事件に巻き込まれる。製作費77万円、製作日数14日ながら、コロンビア映画が世界配給を決定した曰くつきの作品。

トカレフ　監阪本順治企荒戸源次郎事務所出大和武士／西山由海／芹沢正和／國村準／牧口元美／鈴木晋介／水上竜士／尹明蘭／類家大地／佐藤浩市
〔94年／ヘラルド・エース、日本ヘラルド配給／２月下旬より／テアトル新宿ほか〕
●道夫は平凡な暮らしを送るバスの運転手。だがある日、覆面をした男がトカレフを片手に息子をさらった。プロボクシング元日本ミドル級チャンピオンの大和武士が役者に転身後、初の出演。

青い凧　監田壮壮（ティエン・チュアンチュアン）音友良英出呂麗萍（リュイ・リーピン）／濮存昕（プー・ツンシン）／李雪健（リー・シュエチエン）／郭宝昌（クオ・パオチャン）
〔93年／中国／ユーロスペース配給／138分／２月末より／ユーロスペース〕
●毛沢東の写真に散れし、社会主義の青春歌を歌う樹娟。しかし夫は強制キャンプの事故で死亡、夫を密告した同僚が２番目の夫となる…。中国第５世代の監督が50～60年代を生きる女性を描く。

黒蜥蜴　監深作欣二原出三島由紀夫音冨田勲出丸山明宏／木村功／川津祐介／松岡きっこ／丹波哲郎
〔68年／松竹／87分／３月３日（木）～12日（土）／大井武蔵野館〕
●１月から始まった江戸川乱歩生誕100年企画。三島由紀夫演じる剣製に注目。同時上映の、これも丸山明宏主演『黒薔薇の館』はニュープリントで。ほか『怪談昇り竜』は今回でジャンク処分。

コーンヘッズ　監スティーヴ・バロン出ダン・エイクロイド／ジェーン・カーティン／ミシェル・バーク
〔93年／アメリカ・パラマウント作品／アスミック＋パルコ配給／90分／３月５日（土）より／渋谷パルコ　スペース・パート３〕
●ＴＶ『サタデー・ナイト・ライブ』から『ウェインズ・ワールド』に続く映画化。とんがり頭が地球征服を企む。ブルース・ブラザースのミュージカルも３月１日より渋谷パルコ劇場で上演。

ビバリー・ヒルビリーズ／じゃじゃ馬億万長者　監ペネロープ・スフィーリス出ジム・ヴァーニー／ダブニー・コールマン／リリー・トムリン／リー・トンプソン／ザザ・ガボール
〔93年／アメリカ／20世紀フォックス配給／98分／３月中旬より／ニュー東宝シネマ１ほか〕
●往年のテレビコメディを『ウェインズ・ワールド』の女性監督が映画化。ヒルビリー（山奥の田舎者）が石油を掘り当て、ビバリーヒルズに引っ越したため、このタイトルとなる。

レディ・イヴ　監プレストン・スタージェス出ヘンリー・フォンダ／バーバラ・スタンウィック／チャールズ・コバーン／ユージン・パレット／ウィリアム・デマレスト／エリック・ブロー
〔41年／アメリカ・パラマウント作品／プレノン・アッシュ配給／93分／４月23日（土）より／銀座テアトル西友〕
●女詐欺師とヘビの研究をする御曹司の話。「スクリューボール・コメディ王としてルビッチと並び賞される」というスタージェス、『パームビーチ・ストーリー』『サリヴァンの旅』も公開。

［はじめに］遠いゲンダイビジュツ星から追放されたドクターは、RE星やガロ星を経由したのち、思うところあってグル星の首都アキハバラに降り立った。コンセプトや美学、さらにはモラルさえも失われたこの電子のバトルフィールドで、彼はあらゆる美術史を破壊したあとに残るべき史上最強の最終芸術を探しだすために今日も戦う。

Dr.BeasTy's "THIS IS NOT ART BUT..." ドクター・ビースティーの「これは現代美術ではない」

GURU GURU アート

COLUMNS AND MONTHLY MEDIA-MIX INFORMATION "GURU GURU FACTORY" FOR THE PERSONAL COMPUTER GENERATION

かつてマグリットはパイプを描いた絵に「これはパイプではない」という文字を書き込んで、世の美術評論家をアッと言わせた。ハァ？……説明が必要だね。つまり「パイプの絵」はけっして「パイプ」そのものではないってこと。それは、画像データとそれに対するぼくらの認識とのあいだにはじつはギャップがあるんじゃないかってことかもしれない。たとえばディスプレイ中のゴミ箱。ぼくらは一応あれをゴミ箱だと思ってゴミ箱みたいに使っているけど、べつにあれゴミ箱のかたちしたアイコンじゃなくてもなにも困らないだろ。そう、ぼくたちは目で見えるものや耳で聞こえるものを信じすぎやすい生き物だ。

コンプレッソ・プラスティコという2人組のユニットの活動でも知られる平野治朗が個展「CHIRIN/CHINK」で発表した作品を紹介しよう。6人がけのテーブルに6人分のヘッドフォンと両手に握る振動ユニットがセットされている。このマシーンで観客（ひとりから6人まで何人でもよい）が聴くものは、屋外にセットされたマイクが拾う路上の喧騒と、テーブルの6つのピックアップマイクが拾う観客自身の声のリアルタイムミックスだ。両手の中のヴァイブレータとテーブル中央のパラメータランプはその音源と同調している……システムとしてはそれだけ。別に複雑なプログラムやストーリーがあるわけじゃない。でも体験者の多くはキモチイイといってなかなか席を離れなかった。

平野治朗「CHIRIN/CHINK」展は1993年10月―11月、東京・スパイラル1階ショウケースで行われた。写真提供＝平野治朗

体験しなかった人にインタラクティヴで体感的な作品の説明をするのは確かに難しい。ある人は「通過した救急車のサイレンのドップラー効果がそのまま振動として手の中で感じられた」と言い、また6人で会話をした人達は「自分を含めたみんなの声が自分の頭の中でひとつになるのがエクスタシーみたいにサイコーにグルーヴィだった」と言う。ぼくはといえば「ガラス窓になった気分がした」。そう、室内と屋外の境界で両方の音を聞きながら小さく震えている。あの感じ。わかるだろうか。

なにも知らずにあとからテーブルについた可愛い子に、思いきってそっと声をかけてみよう、「ハ〜イ」。目を上げた彼女は驚きの表情の中で、この作品の仕組みや、今ここでリアルタイムに起こっているすべてのできごとや、このテーブルに座った者は見知らぬ他人でも同じ現実を共有していることや、それからぼくがこの装置を使って口説こうとしていることやなにかをすべて、一瞬にして察知し理解し承認するだろう。

平野が言うには、そこは外も内も、音も光も、視覚も聴覚も、ぼくもきみも、彼も彼女も、ウソもホントも、個人も社会も、必然も偶然も、そしてエネルギーも質量も、すべてがひとつで、すべてがすべてになった世界らしい。オーケイ、これはもう現代美術じゃない。美術が死んだ後に来たるべき、もっと完璧で同時に不完全なナニカなのだ。

一歩すすんだ「Z」です

文※小島友見子

いまとなってはただ懐かしい、ほほえましい新加勢大周こと坂本一生デビュー騒動。その直後、「加勢大周宇Z」と名乗り出た新人がやっぱりいた。とりわけ大プロダクションがからんでいなかったせいか、ほとんどロコミ、内輪って感じで盛り上がってて、マスコミからは冷ややかに見送られているのかと思っていたけど、最近ではテレビ出演もちらほら。

そして巧みな話術と戦略パワーを持つマネージャーのおかげでか、「加勢大周宇Z」君は早くも今春、デビューCD「横浜で俺でブルー」がリリースされちゃうまでに事態は進行しているらしい。

セルジュ・ゲンスブール調で愛を語っているこの曲は、じゅうぶんカッコよくて、結構恥ずかしい。聞き流すことも、聞き惚れることも許されないといった印象。

『感覚がなくなってうまくいえない／だってタベの花火は激しすぎたから／快楽の深さを飛ばして楽しみは一つ／唇に残る仕掛け／横浜で俺でブルー／君と崩壊の寸前／耳は澄まさないで／片方だけ／もっと混ぜて／液体になるときがおしまいなら／たっぷりミルクを混ぜて／たっぷり／たっぷり』―作詞はバッカーズ（Back ground dancer + Network Hacker）のキキと加勢大周宇Z本人だから、マジに受けとらないほうがいいかな。

まだ他にも「加勢大周宇AKIRA」、「加勢大周宇BLACK」、「加勢大周宇大帝LEO」とかいう芸名を授かっている「加勢大周宇」たちも後を追って、次々とファンクハウス（？）やラップ、ハードコア系などいろんなジャンルへデビューしていくそうだ。ちょっと今さらって気がするけど、「今だからこそ」ってことらしい。

この「加勢大周宇」たちは、ビートたけし先生の映画にぜひぜひ出演したいと熱く語る。しかしただ単なる「まがいもの」のタレント活動目的っていうわけではなくって、これは現代美術作家の村上隆（＝マネージャーだったのね。）とプロデューサーの秋田敬明(Z Art Production)が仕掛けている、実験的な生身の芸術作品だったというわけ。「まがいもの」をおいしく展開させるのが得意な、日本の大衆社会に、アートシーンではなく超マスな芸能界へ「作品」＝「加勢大周宇」を飛び込ませ、その反応を鋭くえぐり出そうとしている。そしてデビューに向けて、あらゆるメディアへのプロモーション活動までもが、ことごまかにプログラミングされているこのプロジェクトは、まだ始まったばかり。今後も、衰えることなく加速して、進出してくるハズ。まだ誰も深く実態をつかめてないようだけど、半年前まで少年顔をしていた「加勢大周宇Z」君は最近、遠う度ごとにタレントとしての磨きがかかってか、ぐっと男前になったのはたしか。メジャーに向かおうとするアクションを支持したり、騙されてみるのも悪くないんじゃないかな。次なるイベント、加勢大周宇Nightを探して逢いに行こうね。

これが噂の加勢大周宇Z君

●ギルバート＆ジョージ、荒木経惟など33アーティストによる「人間の条件展…私たちは、どこへ向かうのか。」2/1―2/20スパイラル☎03-3498-1171
●「WHALES…遊佐辰也個展」第1部1/20―2/14、第2部2/21―3/15AKI-EXGALLERY☎03-3499-4259

mode oracle
YOSHIKIの美学と大衆性
文❖森澤美穂

好きなものができれば、全ては情報集めから始まる。単なる化粧バンドに過ぎなかったXに、そしてそのリーダーであるYOSHIKIに興味の矛先がとっと合わさったのは、インタビュー記事で、思いどおりにいかなかったアルバム制作に悔しがりついには泣きだしたというのを読んでからだった。なんか変だった。パブリックイメージの彼は、とにかくそのとんでもないルックスだけが目に焼きつく。良識ある音楽ファンでもある私としては、ビデオ撮影風景でシンデレラなんかに扮したティアラ姿のYOSHIKIを見て「かぶるなよーっ」と思うのは必至のことなのであった。1秒13発、世界最速のドラマーが頭にティアラをのっけている独特の〝美学〟のどうにもこうにもわからん深さは、正に常人には理解しがたい世界なのではないか？

と・こ・ろ・が、これを最も理解したのはその常人、普通の人達だった。金髪、メイクという昔っからのロックのカリカチュアを笑うポーズの良識派自体が、すでに陳腐だと学者様が言ってる昨今、あらゆるものを見たまんまにしか見ない雑食性のミーハー（緊張感のないダンディストだってよ）が増えつつある大衆へなんとYOSHIKIは受け入れられた。世界進出の準備も整いつつある現在でも、彼の〝美学〟は止まる事を知らず、インパクトだけではダメな大衆に、曲と話題の2本立てでひっぱり続けている。最近も一般ファッションビルの中で、個人のブランド「Larme（ラルム）」（現在は下着と香水）のプースをオープンさせた。コアなファンは一報を聞いて目が点になったが、一般市民は面白がっている。彼の美学のダイナミクスも、大衆のバカ騒ぎも、どっちも私にはポテンシャル合戦みたいでオレオレ状態なのだ。結局私は、インタビュー中の彼の涙にドキっとしたんじゃない。戦略を語り、それが遂行できずにウオオッというのを見て、感心して関心を持った、まだイヤラシイ良識派なのだった。

(^_^)
(・。・)(~o~)

子供の頃に一度くらいは文字を使う前に広告の裏とかにした落書き。その絵にはなんとなく気分が反映された。機嫌の悪い時にはグシャグシャ、楽しい時にはニコニコ。無意識が産み出す一見なんの不思議もない《落書き》に未来のコミュニケーションのプロトタイプが隠されているといったら（笑）だろうか。

コンピュータは、今個人でいる事をヤメて繋がろうとしている。そう情報スーパーハイウェイやインターネットが現在でのソレだ。パソコンはパーソナルな存在であると同時にグローバルな存在に変化しようとしてる。

しかし、問題なのは言葉の壁。ロシア人の僕とアラビア人の君が愛し合うためには同じ言葉が必要。だがそれは間違っている。愛に言葉はいらない……なんて恥ずかしい例をあげてみよう。一目惚れに言葉はいらない。実は僕たちが頼っている言葉は2次的な意味説明のための記号だった。大切なのは視覚的言語。笑顔を人間である誰もが共通の気持ちで受け取れる事実。70年代の《ピースマーク》を見て誰もが笑顔と理解するのは視覚的な刺激が感情を動かすからだ。感情を誰かに伝えることがコミュニケーションなら、それはコミュニケーションだ。もっと言おう。テキストだけのネットワークの中でだってダイレクトな感情を表現する手段がある。そう《スマイリー》と呼ばれる絵文字たち。その(^_^)を見て笑顔だと理解する。そんなシンボリックな存在。《スマイリー》の登場の背景にはテキストの簡略化と衝動の絵的な表現があった。ネットワークの未来にはその言葉を超えるための視覚的言語が必要だ。《スマイリー》な未来。そこは70年代のヒッピーたちがドラッグで目指し挫折したグローバル・ビレッジが存在してる。そう。テキストのデジタルネットワーク上から自然発生した《スマイリー》は90年代の《ピースマーク》。(^_^)たちのエッジ。それはネットワーク・ストリート・キッズのためのパスワードになる筈だ。

Smileys:EDGE 00「序文」90年代の《ピースマーク》
文❖NOW PRINTING FacX. 佐藤大

GURU GURU ストリート
COLUMNS AND MONTHLY MEDIA-MIX INFORMATION "GURU GURU FACTORY" FOR THE PERSONAL COMPUTER GENERATION

現代のストリート・パフォーマー JACK KNIFE
文❖石川直子

数年前、夜の渋谷でJACK KNIFEを見たことがある。その頃は渋カジ、とか、チームという言葉に象徴されていたように、渋谷で新しいムーブメントが起こり始めていた時期で、一本道を隔ててドデかい車がライトをたくさんつけて、猛スピードで走っていた時でもあった。JACK KNIFEの他に、アコースティックギターでの弾き語りも多く見られて、原宿ホコ天はバンド系、渋谷はフォーク系と、安易に分けられていたりもしていたから、ホーンを従え、黒い皮ジャンで装備した彼らは、あの時の渋谷では異質の存在だった。

それから、ホコ天はすっかり衰退し、渋谷も次のムーブメントへの準備期間に入ったかに見えるような昨今、JACK KNIFEがアルバム『STREET WISE』をひっさげて、メジャー・デビューするというニュースを聞いた。規制する警官やヤジ馬とのケンカが絶えなかったあの場所、『道』を拠点とし、あのムーブメントの中から飛び出して来たのだ。

「動物も人間も一緒で、自分のテリトリーを侵されると無性に腹が立つっていうかさ、あの場所には俺達がいるっていう事をやり続けて周りが認め出しただけだと思うよ」

リーダーでありボーカルである和気はたった一人で路上で歌い始めた時から、いろんな人間と出会い、吸収し、今もなお幼い頃に観たTVドラマ『傷だらけの天使』のショーケンの生き方に憧れ続けている。そんな彼が、最後に道についてこう結んだ。

「道っていうのはどんな状況でも存在するんだよね。別に音楽やってなくてもロックっぽい奴っているわけ、そういう奴には同じ道の匂いがするよ。道の上っていうのはさ、受け入れる分にはみんな来いで拒まないから。いろんな奴がいるよ、大金持ちも乞食もみんな同じ道の上を歩いてる。道の上の平等みたいなのを感じるんだよね。明日、俺がすっからかんになっても、道の上だったら音楽は出来る。俺にとって、道はそういう所だよ」

GURU GURU ゴシップ

COLUMNS AND MONTHLY MEDIA-MIX INFORMATION "GURU GURU FACTORY" FOR THE PERSONAL COMPUTER GENERATION

月刊"週刊誌" あの整形美人はデブ専か!?

文❖松沢呉一（まつざわくれいち）

ビデオの中で整形前の彼女は、鼻筋、小鼻、目頭、一重まぶた、あご、こめかみ…を直したいと発言している

先日、SMの女王様と電話で話しているうちに、ゲイの話となった。

「A（彼女の知り合いで、時々テレビで見かける）って、K（新宿二丁目出身の人気タレント）と一緒に住んでいたらしいわよ」

その噂は私も以前聞いたことがある。

「Aの話だと、Kって〝ダレ専〟なんだって」

「何だよ、〝ダレ専〟って」

「誰でもOKってやつよ」

全然〝専門〟じゃないじゃないか。

〝フケ専（老け好み）〟〝デブ専（デブ好み）〟などの言葉が象徴するように、ゲイの世界では嗜好が細分化している。ストレートの男女のように、社会的に恋愛したりSEXするわけではないので、自分の嗜好に忠実なのだ。ということは、ストレートの人間でも、本当は〝デブ専〟〝フケ専〟がたくさんいるはずだ。

知り合いのゲイは「相撲取りがモテるのは、行き場のない〝デブ専〟の女たちがすべて集中するからだ」と言っている。なるほどこれはわかりやすい。ほんの一部を除いて、相撲取りはそう頭もよくなさそうだし、話だってつまらないだろう。相撲以外のことなど何も話せないに違いない。結婚したところで角界の古い体質に縛られる。にもかかわらず、女たちは相撲取りに向かう。それは彼らが唯一社会的に許されたデブだからだ。相撲ができなければ彼らは単なるデブであり、単なるデブじゃ体裁が悪いが、相撲取りと結婚したとなれば世間様に顔向けできるって寸法だ。

このところ、ちょっと話題になった〝デブ専〟女に薄井紀子さんがいる。「曙関、婚約か!」と11月19日のスポーツ新聞やワイドショーで騒がれたが、その翌日には、東山親方によって、あっさり否定されてしまった。「東山親方の娘と結婚させるため、薄井さんとの結婚に反対した」というのが真相のようで、「貴りえ」に続く悲劇として報じられたりもしたが、彼女に整形の過去があることが発覚して一挙に物語は喜劇の色合いを帯びる。

整形の過去を報じていいのかとの疑問もあったりするが、大塚美容外科のビデオに登場、パッケージにまで写真を出しているとあっては、これに関するプライバシーを既に放棄しているととられても致し方あるまい。

誰も言わないから私が言うが、ワイドショーで流れていたビデオを見ると、彼女は整形後も別段美人ではない。スポーツ紙に掲載されていた写真の方がきれいなのは化粧のせいか、あるいはその後さらに整形したんだろうか。しかし、整形前はもっともっと美人じゃないから、十分整形の効果はあったようだ。

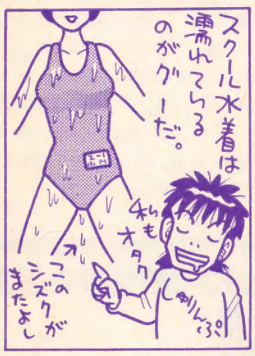
やがて、クラブホステスであったこと、会社社長と半同棲していたことなどが続々報道され、曙との交際をリークしたのは彼女自身だったらしきことまで報じられている（アサヒ芸能12/9号）。そして、アダルトビデオ出演発覚が転落劇にトドメを指した感がある（週刊現代12/18号など）。

これらの軌跡からすると、彼女は〝デブ専〟でなく、有名人病系〝誰専〟であるらしい。有名人病は、自分が有名になりたいだけでなく、しばしば「有名人とSEXしたい」「有名人と結婚したい」といった症状も伴う。こういった娘さんが愛するのは有名人という虚像であるから、仮に曙が角界を捨てて彼女を選んだりしたら、一番困るのは彼女だろう。

それにしても今回の一件、幾万もの整形美人を震撼とさせたに違いない。相撲取りの妻には決してなれない事実をつきつけられてしまった有名人病系整形美人、デブ専系整形美人の心中は察するに余りある。

その点、さすがに女性週刊誌は薄井さんに同情的である。女性自身12/14号は「（整形したことを）問題にするほうがおかしいですよ」とのコメントを掲載している。そりゃ、そうだ。有名人病読者を大量に抱え、整形美容の広告を大量に掲載しているのだから、こうしておかなければ立場がない。事実、同じ号に『冬の京都で立体美人に変身!』という京都の整形病院のPR記事めいたものが出ている。

この私も、整形美人を否定できない立場にあり、この記事を感慨深く読ませていただいた。実は、私の母は京都初の整形美人なのである（この話はいずれ詳しく書かせていただくことにしよう）。



しゅりんぷ小林

スキャンダラスなお隣さん ブルセラ通いのオタク男（30歳）

文❖水野令子

ブルセラに売りに来ている女の子じゃなくって、買いに来てる男の子はどういう人か。それがすっごく知りたかったのに、あれだけ騒いどきながら結局どのTVも雑誌も教えてくれなかった。しょうがないので高田馬場まで自分で見に行ってきた。

それでつかまえたのが、神奈川県からスクール水着を買いに来たという30歳の建築業の方。「何も知らない純情な少女が好きで、たまに近くの高校なんかに女の子の写真も撮りに行く。アニメファン。30歳にしてまだ童貞。同じ趣味の友人は一人もいない。会社でも話が合わないから同僚と口をきかない……思いっきりオタクさんである。

彼は私と決して目を合わせず、少しどもりながら話すのだった。傷ついて脅えている子供と向き合っている気分になって、私は非常に慎重に言葉を選んでしゃべってしまった。

彼みたいなヤツは、高校・中学時代にクラスに必ず一人はいた。あいつらは惨たらしかった。いつも誰とも話さず一人でいて、パッと見、孤独で可哀相な人という感じだが、彼らは別にコミュニケーションが「とれない」んじゃなくって、自分で「とらない」のだ。

ブルセラに来てた彼にも、試しに、「私がエッチしてくれって言ったらしてくれます?」と言ったら「年齢とかじゃなくって、僕は何も知らない子が好きだから」と断られた。私だから断ったわけじゃなくて、もし可愛い少女に同じこと言われても、なんだかんだ「自分に」言い訳して断るんだぜコイツは。

いったい何をそんなに脅え続けているのか。30歳ぐらいになったらもう性格って変わらないだろうし、一生このままなのか。

同じオタクでも、ひとつのことに精通したオタクさんは有意義な存在だが、彼のような人は単に、しょうもない。卒業以来すっかり忘れてたけど、クラスのオタクたちも彼みたいにしょーもないままに居るんだろか、今も。彼と別れた後、なんだか暴れたくなった。

GURU GURU スポーツ

COLUMNS AND MONTHLY MEDIA-MIX INFORMATION "GURU GURU FACTORY" FOR THE PERSONAL COMPUTER GENERATION

アジア野Q正伝 第1回「野Qとは何か」

文※コモエスタ坂本

野Qという妙なスポーツがある。韓国ではヤグ、台湾では棒球、日本では野球と呼ばれているらしい。『アジア野Q正伝』はこれらアジア三国におけるプロ野Qの現状を、私コモエスタ坂本が、文字通り「正しく伝える」ものだ。間違っていることは何一つない。疑問に思ってはいけない。事実は事実より奇なり。今年は「野Q」だ。今年は『アジア野Q正伝』だ。諸君、心してかかり給え。

『野Q』は元々、ベースボールというスポーツだったようだ。日本では管理社会の縮図たる団体競技と化し、韓国では地縁血縁の果たし合いとなり、台湾にいたっては、整備しても整備しても生えてくる熱帯特有の強靱な生命力を持つ雑草と戯れるスポーツとなった。

日本の子供達はもはや野球を見限ってみんなサッカーをする。しかしこれからが野Qの時代だ！　新しいマイナースポーツである野Qの見方を**共に**学んでいこうではないか！

93年度韓国優勝チームであるヘッテタイガースの先発、李大振は立ち上がりから乱調だった。四球２つの後、４番落合は三振に切って取ったものの、５番大豊には３ランホームランを浴びた。かくして『'93韓日プロ野球』第２戦の幕は11月14日、薄日さすソウルの蚕室（チャムシル）球場で開いたのである。日本代表は中日・ロッテ連合チーム。なんと素晴らしい組み合わせだろうか。ＭＶＰは当然大豊だった。この男、中日の大豊泰昭（陳大豊）は台湾出身。一本足打法を先輩の王さんから習い、日韓台シリーズ実現の声高まるなか、故郷から遠く離れたソウルの地で「一人アジアシリーズ」してしまったのである。

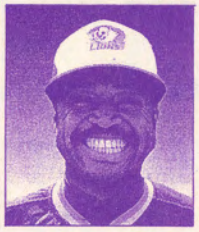
日本国内ではほとんど報道されないこの地味な国際交流試合だが、第３戦ではなんと韓国内野陣の見事なトリプルプレーが飛び出してしまったのだ！　私は目を疑った。三振を３つ取らないとチェンジにならないのが韓国ヤグではなかったのか。こんなことがあっていいのだろうか。私は至福と韓国人の拍手に包まれた。韓国に来てよかった。しみじみ。

結局この試合は、ＬＧ・韓国ロッテ連合チームが、同夜帰国予定でやる気のない日本チームに大勝したのは言うまでもない。

一方台湾では、昨シーズン終了後、**艾勃**というアメリカ人助っ人（本名不明）が謎の死を遂げた。味全ドラゴンズに在籍したこの32歳の黒人選手は、シーズン途中で解雇された元同僚、勃朗（アメリカ人、いい名前だ）のマンションの屋上から投身自殺。しかし艾勃が今シーズン好成績だったことや遺書がない点など、この自殺には当初から謎が多かった。そこで警察が遺体を解剖した結果、多量の薬物服用が確認され、一転して事件の色を帯びてきたのである。今後の展開に注目だ！

思い出すのは去年の春に台北球場で見た艾勃のホームラン。精悍な黒い体に赤のユニフォーム。背番号44の上には、謎の中国語に翻訳された彼の名前。ああ、げにはかなきは助っ人稼業か。艾勃の死の真相は如何に？

47　阿　Q



投手　右投右打
1962年5月7日生　金牛座
193公分　90公斤
多明尼加籍　已婚
嗜好：跳舞、聽音樂
去年成績：1勝3敗1救援 防禦率6.26
推測月薪：4000美元

※93年度各国シリーズ成績※

韓国：ヘッテタイガース	（4勝2敗1分）	三星ライオンズ
日本：ヤクルトスワローズ	（4勝3敗）	西武ライオンズ
台湾：兄弟ベアーズ	（4勝2敗）	統一ライオンズ

WORLD TREND
パソコン業界のコーラとペプシ
文※日暮雅通

雑誌などでパソコンの広告を眺めていると、〝intel inside〟という文字が目に入ることが多いと思う。手書きロゴで周りをくるっと円で囲んである、ブルーの印だ。製品そのものにもシールとして貼られるが、ご存知インテル社の石（カンペキな死語!?）を使ってますよという意味である。

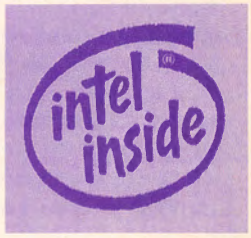
これはインテルが一昨年からやっている大キャンペーンで、自社のマイクロプロセッサ（MPU）を採用したパソコンにシールを貼ったり、広告に印を入れるかわりに、広告費などを援助するというシステムらしい。IBM互換機の広告が多い海外雑誌など読んでいると、この印がいたるところにあり、〝どこを読んでも金太郎アメ〟現象におちいりかねない。

ところで、このインテルと互換のMPUを作っているサイリックスというチップメーカーが、アメリカでインテルとまったく同じ内容のキャンペーンを始めた。コピーは〝intel inside〟に対し〝Cyrix instead〟（代わりにサイリックスを）。じつに挑発的で、ついつい心配になってしまう。広告では、〝ditto〟（同上）という文字をインテルと同じ丸印で囲んだものも使われ、「コンピューティングをする部品がいつも同じものだったら、コンピュータは進歩するでしょうか?」とある。

コカコーラ対ペプシのような相手をけなす比較広告ではないものの、コンピュータ業界には「うちに乗り換えませんか」式のキャンペーンは多い。パッケージソフトの「コンペティティブ・アップグレード」もそうで、ライバル製品のユーザーを狙って、こちらのソフトに変えたら破格の安値にします（下取りします、etc）というサービスだ。

もともと互換製品をめぐって互いに訴訟を繰り返していた両社だけに、これでまた新たな火種ができたわけだ。はた目にはパロディでしかないが、大まじめで莫大な金がかかっていることを考えると……よくやるよ、としか言いようがない。

サイリックスの販促キット



GURU GURU ワールド
COLUMNS AND MONTHLY MEDIA-MIX INFORMATION "GURU GURU FACTORY" FOR THE PERSONAL COMPUTER GENERATION

左からインディアン、黒人アーミー、イタリアンバービーの面々

万国ワガマガmagazine　『ray gun』はアーバー・オシャレな音楽雑誌
文※杉原賢彦

西海岸を走るゲイのカップルが乗った車。どうしようもない空の青さと、エイズを背負った焦燥感。2人を見守るのは、金属的な響きをたたえたハードコア・ノイズ／インダストリアル・サウンド——。

昨年暮れに公開されたグレッグ・アラキの映画『リビング・エンド』は、破壊的な衝動とそれを危ういところで引きとめる物語構造のなかに、どこかボリス・ヴィアンの『心臓抜き』を思わせるような形容しがたい空虚さを抱えていた。アメリカの月刊音楽＋スタイル雑誌『ray gun（光線銃？）』に匂うのもまた、主としてノイズ／インダストリアルなタイポグラフィが醸し出す、この同じ空虚さだ。

同誌の創刊1周年記念号（'93年10月号）から記事を拾ってみよう。カルト的な人気を誇ったニューヨーク・ドールズの詳細なヒストリー、ニューカマー＆人気グループ（ティーネイジ・ファンクラブ、アルマゲドン・ディルドー、アフガン・ウィグスetc.）のインタヴュー＆レヴューというよくあるパターン。そして、それらを素描した文章は既存の音楽雑誌を超えるものでは決してない。それではなぜここに取りあげるかというと、その奇妙な空虚さが現代的であるからにほかならない。

専門のフォント・デザイナーを擁したタイポグラフィックな（したがって読みづらい）レイアウト。なかでも、〝sound in print〟と題されたコーナーがこの雑誌のたたずまいを語るに有効だろう。アーティストたちの曲、たとえばペール・ユビュ（ユビュ親爺）の「Come Home」や、U2の「The Wanderer」に合わせて新進気鋭のグラフィック・アーティストがブリコレしたイマージュが6ページにわたって並ぶ。曲の中味そのものを置き去りにしたイマージュのひとり歩き。それがタイポグラフィ渦巻く雑誌全体のアーティクルにおよぶのはいうまでもない。だがこのアーバーなオシャレさこそ、'90年代の空虚さといえるのではないだろうか。

NY EVERYDAY LIFE
バービードールにみるNYのエスニック
文※田村明子

ニューヨークの地下鉄に乗ると、乗客たちの人種の多様さはまるでエスニック見本市のようだ。向かいの座席に腰かけているのは白人の若い男性、その隣が中年の黒人男性、ヒスパニック系の親子、そして見ている私はアジア人だ。多民族国家のアメリカで、人種のるつぼといわれるニューヨークが象徴的な都市であるのは周知の事実だが、子供たちの世界にもその影響をみることができる。

マンハッタンの五番街にあるおもちゃ屋「F.O シュワルツ」。クリスマス前には歩けなくなるほど賑わうこの店の根強い人気商品は「バービー人形」だ。女性にとっては懐かしい、このブロンドに青い目がシンボルだった人形たちにも近ごろでは変化がみられるようになった。ところ狭しと売場に並ぶ近ごろのバービーたちは、まるで世界の美人コンテストである。茶色の髪、茶色の目のものはもちろん黒人、アメリカ・インディアン、カルメンを思わせるようなヒスパニック系のものも。アジア系バービーも一時お目見えしたことがあったが、需要がなかったのか、今年は姿を消したようだ。といっても、それぞれが顔だちを念入りに変えているわけでもなく、肌のトーンや髪の毛、衣装で変化をつけているだけではあるが。もちろんなかにはさまざまな種類の人形を集めて楽しむ、という意まれた子供たちもいるだろうが、基本的にはどの民族もそれぞれ自分に似た人形が見つかるように、というポリシーだ。たかが子供の人形にここまでの念の入れようは、少々マニアックではある。けれども考えてみると人形というのは子供にとって自分自身を投影させるもの。ブロンドの人形を与えられた黒髪の子供たちが、美しく着飾った着せ変え人形と自分自身とのギャップに気づく時から人種問題が始まるというのも、まんざら考えすぎではないのかもしれない。そう考えると、この人形たちはおもちゃとはいえこの国の人種問題に対するデリケートな配慮の象徴といえる。

投稿ページなのに投稿がないのはどうしてだ。

はい、みなさんこんにちわ。このページは「読者投稿」のページということになっているのですが、なにせ創刊号ですからまだ投稿の集めようがありません。**当然です。**

たいていの雑誌は創刊号から読者投稿がふんだんにあったりしますけど、それは他の雑誌あてに届いた投稿を**勝手に**使い回したり、編集者やアルバイト君たちが徹夜明けの酢コンブのような頭を絞って**偽りの投稿**を書いていたりするのです。表面の形式を整えることばかりに腐心する、浅ましい根性といえましょう。

GURUはそういう偽善を好みません。投稿がなければないで、**正々堂々と**何とかしようじゃないですか。そうすればたとえ時が移り、人類が火星に移住する日に至るまで1通の投稿も届かなかったとしても、来る日も来る日も偽の投稿を書き続けるという不毛な作業にいそしまなくて済むというものです。

そこで、今回は「望ましい投稿」について一方的にお話しすることにしましょう。

●

さっそくワタシは、日頃バカ話をしている某パソコン通信ネットの某フォーラムに出向き、望ましい投稿について尋ねてみました。人間、見当がつかないときは人に尋ねるのが一番です。

●

「ただのマンコのアップではだめかな」
「ちんこの断面とか」
「三半規管の転校の思い出はどうだ」
「耳カキのはじめての一人旅……」
「ぼくはゾエア期のカニの幼生です。早くりっぱなカニになりたいなあ。ぷくぷく」

●

……聞くんじゃなかった(;_;)。人間、心から後悔することはめったにあることではありませんが、ワタシは今、ひしひしと後悔の念に包まれています。誤解のないように補足しておきますが、パソコン通信がすべからくこういう会話ばかりというわけではありません。ワタシが聞く場所を間違えたのです（注意が必要だ）。

こういうときの頼みの綱はコジマ君です。読者のみなさんにはなじみが薄いかと思いますが(当たり前)、コジマ君はGURUのページレイアウトを担当してくれているデザイナーであり、隣のページに載っている『街のB級テクノロジー図鑑』の文章を書いてくれているライターであり、さらに自分で『BD』というその方面では話題のミニコミ誌を発行しているエライ人です。

コジマ「どうもこんにちわ。コジマです。いつもお世話になってます」

コジマ君はエライのに腰が低いので、われわれ編集部のほうが恐縮してしまいます。ところでコジマ君、望ましい投稿とはどんなものでしょうか？　ひとつ例を見せてください。

●

交換しましょう

私の持っているMacintosh Quadra900を、あなたの持っている鉄5トンと交換してください。新品同様。フルカラーボード付き。手渡し希望です。（島根県・白鳥麗子）

●

なるほど！　まずは読者同士が勝手に情報を交換し、ときには友情や愛情なんかも深めあっちゃいなさいということですね。

最初から素晴らしい投稿が出たところで、次の見本をお願いします。

●

ありがとうございます

僕は勉強が苦手で、勉強しようにもついマンガやファミコンに熱中して、思う様にはかどりませんでした。中学時代の成績は270人中264番で、先生からも「お前に進学はムリだ、就職しろ」と言われていました。ほとんどあきらめていたところに、この『GURU』と出会い、自分でも驚くほど集中力・記憶力が増し、偏差値が2カ月で120もアップ！　入試当日は、まるで頭の中から答えが自然に溢れ出てくる様でした。おかげで今は楽しい高校生活を送っています。本当にありがとうございました。（熊本県・榎本統太・16歳）

●

いやはや、ていねいなお便りをいただいてありがとうございます。ワタシたち編集部も、そこまでお役に立てるとは思っていませんでした。

せっかくの投稿ページですから、街の噂なんかも集めてみたいですね。

●

握ってあげたい

高田馬場駅周辺の電話ボックスや電柱には、「あなたのトラックボール握ってあげたい」と書いたピンサロのチラシが貼られている。（27歳・主婦・横浜）

●

これは素晴らしい！　およそ「トラックボール」が何であるか理解していないであろうコピーライターさんの、類まれなる想像力の湧き出るさまが手に取るように感じられます。ぜひ実物を見たいので、実物を見かけた方は編集部「握って」係まで送ってください。先着1名様に記念品をさしあげます。

さて、そろそろ行数もなくなってきましたので、最後の見本をお願いします。

●

犬です

わん。（東京都・いぬちゃん）

●

ありがとうございました。

当たり前だろう。最初なんだから。

といったわけで、このページではみなさんからのお便りをお待ちしております。今回の見本を参考に、「こんなことを書けば載るんじゃないか」と自分で考えた作品を編集部「ぐるぐるコミュニケーション」係までお送りください。採用分には記念品その他を進呈します。ではまた来月。

書いて、描いて、作って送れ！

あて先　〒107 東京都港区北青山3-10-18　北青山本田ビル
翔泳社 GURU編集部　○○○係
※お送りいただいたフロッピー、MOは返却しませんのであしからず。

街のB級テクノロジー図鑑・1
「柔軟性穴型特殊入力装置」
文※こじままさき

様々なメディアでもう既に百万回位言われ尽くされている事だが、現代は高度に発達したテクノロジー社会である。しかしその高度に発達したはずのテクノロジーは、時として全くトホホな、ぶっぱずれた方向に暴走する。心の準備なくそんなトホホなモノにぶつかった時、我々は成す術もなく立ち尽くし、脳味噌が溶けだす様な甘い目眩を感じるのである。そう、この退屈な世界を少しでも面白いものにせんと奮闘している（しかも無自覚のうちに）本人たちはきわめて真剣であるという点こそが重要だ）のは、物事の本道から外れ、あらぬ方向に走ってしまったそんな勘違い野郎たちだ。この連載は、我々の日常の狭間に潜むそんなB級テクノロジーを探し出して白日のもとに晒すとともに、そのトホホさを褒めたたえようという素敵な企画である。

という事で第1回の今回は、スタートに相応しい強力なネタを用意した。それが、この「KMC」だ。

新たなメディアが普及して行く過程で「エロ」の存在は欠かすことの出来ない重要なファクターである。ビデオしかり。パソコンのエロソフトしかり。そして今やCD-ROMである。ギョーカイではエロCD-ROMが雨後のタケノコ、というよりは発情期の高校生のちんぽの様にそこらじゅうでニョキニョキと発売されまくっているが、エロ業界の大御所、白夜書房から発売の「女子高生・少女発熱」は一味違う。内容は同社のこれまでの雑誌媒体でのノウハウをここぞとばかりに活かしまくった、インタラクティヴ色の強い優れモノだが、問題はその3部構成の中の「ヴァーチャル・レディー」と題されたコーナー。基本的にマウスではなくFMタウンズ標準装備のキーパッドを使用し、3つのボタンがそれぞれ女の子の局部（あなたの想像通りです）に対応しており、プレイヤーが女の子をいかにイカせるか、というものだが、ここで登場するのが別売りの「KMC」である。

この「KMC」とはキリング・マシン・コントローラーの略であり、「悩殺的機械入力装置」と訳す。「柔軟性穴型特殊コントローラー」とも言うらしく、こう書くと大体想像できるでしょ？　そう、あの大人のおもちゃ屋の定番グッズである男性用オナニーマシンの小型版の、秘穴の奥の奥、ひだひだの中に3つのボタンを装備した、爆発グッズである。うーん凄すぎる。なんという美しい話だ。長い間構想をあたためて開発に取り組んできたのだろう。大の大人が、もっと他にする事は無かったのだろうか…。実に素晴らしい。実に最高である。

しかし、まだまだこれだけで驚いてはいけない。白夜書房メディア開発室の河村氏は言う。「今後、ゆくゆくは男性のペ●スを差し込んでパソコンを操作する、究極のヴァーチャル・コントローラーを発売すべく、現在開発中です。」…ああ！　日本のマルチメディアの将来を担うのは、河村氏、あなただ。

〈問い合わせ〉白夜書房メディア開発室　☎03(5386)7368、「KMC」については〒165東京都中野区新井2-4-9　㈱ボイスタウン・KMC係までハガキで。

募集中！

このコーナーでは、あなたが見つけた「街のB級テクノロジー」の投稿を募集しています。きっちり文章を書いてくれてもよいし、「こんなモノがここにあった」というネタを教えてもらえればこちらで取材に行きます。「こ、これはッ！」と思えるトホホなネタ、危ないネタ、勘違いネタ待ってます。GURU「B級テクノ」係までよろしく！

投稿大募集！

電子メールで投稿しよう！

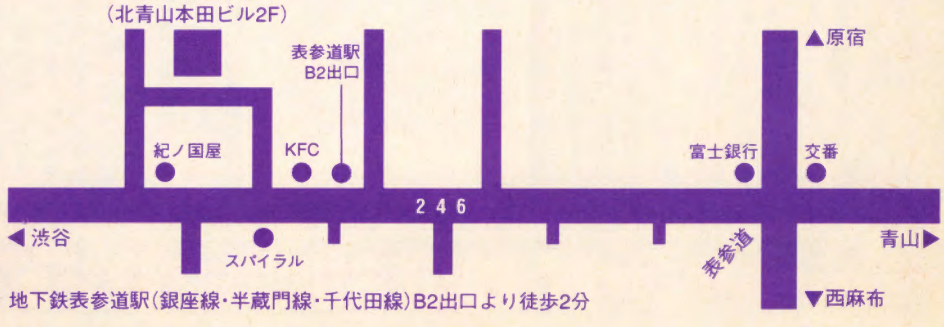
GURUはNIFTY-Serveを使った電子メールでの投稿を受け付けています（拡大計画進行中）。電子メールで投稿を送るときは、①メールの題名にかならずコーナー名を入れる、②IDのほかに住所・氏名を書く（書かないと採用されても記念品を送れません）、③バイナリファイルの場合は機種とファイル名を別のメールに書いて送る、の3点を守ってください。よろしく！

読者訪問編集部熱烈歓迎！

「こんな雑誌を作ってるヤツらの顔をいっぺん見てみたい」という物好きな人、「いいネタありまっせ」というタレコミ小僧、はたまた「オイラのほうが面白いもん作れるぜー」というライター・カメラマン・デザイナー・イラストレーター志望のヤング（笑）たち、ぜひ遊びにきてください。ただし忙しくてお相手できない場合もあるので、事前に編集部まで電話を！

Access!

Tel : 03-5467-3777
Fax : 03-5467-0187
NIFTY-Serve : LDB00443



地下鉄表参道駅（銀座線・半蔵門線・千代田線）B2出口より徒歩2分

編集後記

次号予告(3月8日発売)

特集:1

おいしいパソコン通信入門

NIFTYのイントロパックを全員にプレゼントする懐かしの全プレ企画から、
GURUオススメのトロトロモデム、彼岸に逝してしまったフリーソフトたち、
ネットの神々へのインタビュー、占い、旅行まで、「通信」でおいしい生活をやってもらいましょう。

特集:2

『メディアの原理』スッペシャル!みんなのハッキング教室

ファミコンから通信衛星まで、身の周りにあふれる「情報」を我が物顔で使いこなせ!
『メディアの原理』連載中の橋本典明氏監修による、正しいハッカー養成講座。
ステップ・トゥ・ステップの楽しいカリキュラムで、キミもメディアをマッサージしよう!

STAFF'S VOICE

●Old and New Dreams旧い夢が新しい形で生まれかわること……。GURUは、新しいテクノロジーの産物をまずは追いかける。しかしそれは同時に旧くて懐かしいものを追いかけることでもある。なぜならそこに流れるスピリットそのものは、時のうつろいに関係なく不変のものだからだ。ただの新しもの好き、甘ったるい回顧趣味、そのどちらにも僕らはうんざりしている。旧くて新しい夢のカタチを追いかける運動体、それがGURUだ。(dora)

●今から何十年も前、明治から大正の時代にかけて宮武外骨というDTPの神様がいました。外骨はコンピュータの影も形もなかった時代に、紙と活字と木版で現在の「DTP」よりはるかに面白く、過激な印刷物を量産していました。GURUは実のところ、「今外骨が生きていたらこんな雑誌を作るに違いない」と思って作っているのですが、さて創刊号の出来はいかがだったでしょうか。ぜひみなさんの声を聞かせてください。(榎本/cutland@twics.co.jp)

●半年間、会社の中でずっと遊んでいたのに、なんで今になって締め切りを守れないのでせう。「早めにやっておけばよかった、ウエ〜ン」というのは、いつまでたっても卒業できないのね。以前、別の会社で雑誌をやってはいたんだけれど、いろんなキャリアの人が集まったグルでは、いろいろ勉強させてもらっております。というわりには、言いたいことをわめき散らして自分自身は日々楽しく過ごしてる。ストレス溜まってる他の方々、許してね。(かおる)

●いま、コンピュータ関連の仕事をしている人のほとんどが、子供の頃はこう思っていたハズだ。「コンピュータって何だかわからないけど、きっとスゴいものなんだろうなあ。一生オレとは縁がないんじゃないかなあ」って。それがある瞬間、身近に感じられたのだろう。これから私が出会うそんなたくさんの人たちに、なぜこのムツカシイ機械と付き合うハメになったのか、それぞれの「ふとしたキッカケ」を聞いてまわりたいと思う。(佐藤)

●夏目漱石だって相当なものだぞ。「墓では下女が勤まる訳がないが、ことによると猫の声だけには墓なのだろう。世の中には色盲というのがあって、当人は完全な視力を具えている積でも、医者から云わせると片輪だそうだが、この御三は声盲なのだろう」(「吾輩は猫である」)だもの。最新のワープロソフトでも、かなり変換できなかった。教科書からはむろん削除、全国から千円札は回収され、「文豪」の看板がはずされる日も近かったりして。(安健)

●ガヤガヤガヤ……ぐわぁ〜んん……ガヤガヤ。ハ〜イ。どーもどーも。きみ名前何んてーの? え? なあに? きこえなーい。……ガヤガヤ……ったりして。……ガヤガヤ……うん? うる? ちがうって? むるむ?……オイ、こら。押すなよ!……ガーガー。……もっかい言って。ん? フール? ぢゃなくって、ぐる? へーえ。グルっつーんだ。くるくるばーみたいだね。で、ガクセエ? アーチストだって?……ガヤガヤ……ばかだねぇ。(S)

(M.F)

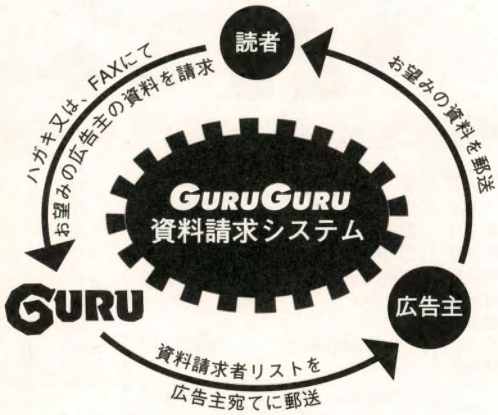
●この号がでるころ、故郷は雪まつりの季節。イルミネーションに照らされた白銀の雪像たちに、今年は会えなくてちょっぴり寂しいわ。人生24年目にして出てきた東京は、右も左もわからんちん。地下鉄の路線図みたいに頭もぐるぐるだよ。相変らず時々大ボケな私だけど、トシとってからきっとイイ思い出になるんだろうなと思って頑張ってます。おとーさん、おかーさん、GURUのみんなはとってもいい人ばかりだから安心してね。(いちろベリー)

1994年2月1日発行 | 月刊 PC-PAGE GURU Vol.1 | 発行人●長廻健太郎 編集人●安藤聡
発行所●〒107 東京都港区北青山3-10-18 北青山本田ビル
株式会社 翔泳社 TEL.03-5467-0361(販売)/03-5467-3777(編集)

GURUGURU 資料請求システム

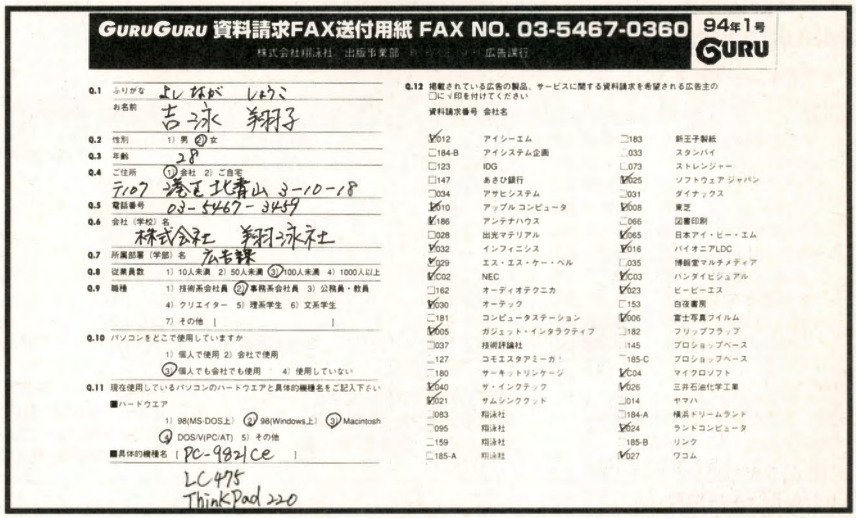
広告に紹介されている商品について、より詳しい情報を入手するためには本誌の資料請求システムをご利用ください。
本誌綴じ込みの広告請求カードもしくは広告請求FAX送付用紙に必要事項をご記入のうえ、ご請求ください。
広告主からパンフレットなどの情報が提供されます。

GURUGURU 請求システムをご利用いただいた方の中から、毎月抽選で20名の方に GURU オリジナルテレホンカードをプレゼント！



お問い合わせ先
〒107　東京都港区北青山3-10-18　北青山本田ビル
株式会社翔泳社　出版事業部GURU広告課
TEL:03-5467-3459

GURUGURU 資料請求FAX送付用紙記入例


GURUGURU 資料請求FAX送付用紙 FAX NO. 03-5467-0360　94年1号 GURU
株式会社翔泳社　出版事業部　PC-PAGE GURU広告課行

Q.1 ふりがな　よしながしょうこ
お名前　吉永翔子
Q.2 性別　1) 男 (2) 女
Q.3 年齢　28
Q.4 ご住所　(1) 会社 2) ご自宅
〒107 港区北青山 3-10-18
Q.5 電話番号　03-5467-3459
Q.6 会社（学校）名　株式会社翔泳社
Q.7 所属部署（学部）名　広告課
Q.8 従業員数　1) 10人未満 2) 50人未満 (3) 100人未満 4) 1000人以上
Q.9 職種　1) 技術系会社員 (2) 事務系会社員 3) 公務員・教員
4) クリエイター 5) 理系学生 6) 文系学生
7) その他 [　]
Q.10 パソコンをどこで使用していますか
1) 個人で使用 2) 会社で使用
(3) 個人でも会社でも使用 4) 使用していない
Q.11 現在使用しているパソコンのハードウエアと具体的機種名をご記入下さい
■ハードウエア
1) 98(MS-DOS上) (2) 98(Windows上) (3) Macintosh
(4) DOS/V(PC/AT) 5) その他
■具体的機種名 [PC-9821Ce
LC475
ThinkPad 220

Q.12 掲載されている広告の製品、サービスに関する資料請求を希望される広告主の□に√印を付けてください

資料請求番号	会社名	資料請求番号	会社名
√012	アイシーエム	□183	新王子製紙
□184-B	アイシステム企画	□033	スタンバイ
□123	IDG	□073	ストレンジャー
□147	あさひ銀行	√025	ソフトウェア ジャパン
□034	アサヒシステム	□031	ダイナックス
√010	アップル コンピュータ	√008	東芝
√186	アンテナハウス	□066	図書印刷
□028	出光マテリアル	√065	日本アイ・ビー・エム
√032	インフィニシス	√016	パイオニアLDC
√029	エス・エス・ケー・ベル	□035	博報堂マルチメディア
√C02	NEC	√C03	バンダイビジュアル
□162	オーディオテクニカ	√023	ビーピーエス
√030	オーテック	□153	白夜書房
□181	コンピュータステーション	√006	富士写真フイルム
√005	ガジェット・インタラクティブ	□182	フリップフラップ
□037	技術評論社	□145	プロショップベース
□127	コモエスタアミーガ！	□185-C	プロショップベース
□180	サーキットリンケージ	√C04	マイクロソフト
√040	ザ・インクテック	√026	三井石油化学工業
√021	サムシンググッド	□014	ヤマハ
□083	翔泳社	□184-A	横浜ドリームランド
□095	翔泳社	√024	ランドコンピュータ
□159	翔泳社	□185-B	リンク
□185-A	翔泳社	√027	ワコム

●掲載されている広告の製品、サービスに関する資料請求を希望される広告主の□に√印をつけて下さい
●氏名のフリガナ、電話番号、ご住所の番地まで正確にご記入ください

GURUGURU 資料請求FAX送付用紙 FAX NO. 03-5467-0360

94年1号 GURU

株式会社翔泳社　出版事業部　PC-PAGE GURU広告課行

Q.1 ふりがな
お名前

Q.2 性別　1）男　2）女

Q.3 年齢

Q.4 ご住所　1）会社　2）ご自宅

Q.5 電話番号

Q.6 会社（学校）名

Q.7 所属部署（学部）名

Q.8 従業員数　1）10人未満　2）50人未満　3）100人未満　4）1000人以上

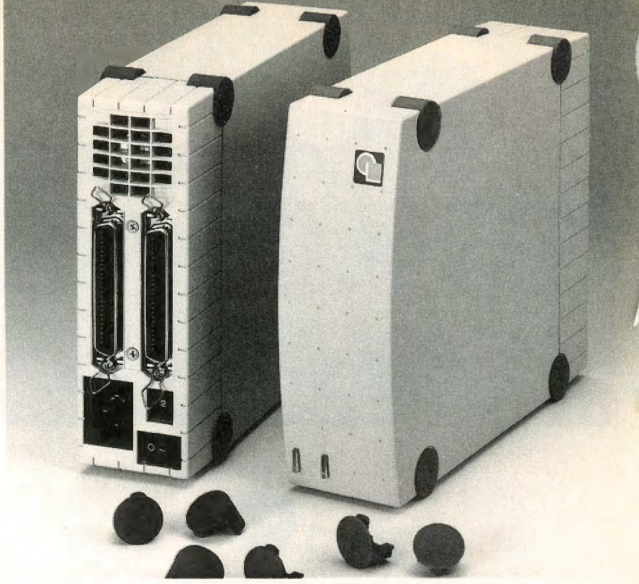
Q.9 職種　1）技術系会社員　2）事務系会社員　3）公務員・教員
4）クリエイター　5）理系学生　6）文系学生
7）その他　[　]

Q.10 パソコンをどこで使用していますか
1）個人で使用　2）会社で使用
3）個人でも会社でも使用　4）使用していない

Q.11 現在使用しているパソコンのハードウエアと具体的機種名をご記入下さい
■ハードウエア
1）98(MS-DOS上)　2）98(Windows上)　3）Macintosh
4）DOS/V(PC/AT)　5）その他
■具体的機種名　[　]

Q.12 掲載されている広告の製品、サービスに関する資料請求を希望される広告主の□に√印を付けてください

資料請求番号	会社名	資料請求番号	会社名
□012	アイシーエム	□183	新王子製紙
□184-B	アイシステム企画	□033	スタンバイ
□123	IDG	□073	ストレンジャー
□147	あさひ銀行	□025	ソフトウェア ジャパン
□034	アサヒシステム	□031	ダイナックス
□010	アップル コンピュータ	□008	東芝
□186	アンテナハウス	□066	図書印刷
□028	出光マテリアル	□065	日本アイ・ビー・エム
□032	インフィニシス	□016	パイオニアLDC
□029	エス・エス・ケー・ベル	□035	博報堂マルチメディア
□C02	NEC	□C03	バンダイビジュアル
□162	オーディオテクニカ	□023	ビーピーエス
□030	オーテック	□153	白夜書房
□181	コンピュータステーション	□006	富士写真フイルム
□005	ガジェット・インタラクティブ	□182	フリップフラップ
□037	技術評論社	□145	プロショップベース
□127	コモエスタアミーガ！	□185-C	プロショップベース
□180	サーキットリンケージ	□C04	マイクロソフト
□040	ザ・インクテック	□026	三井石油化学工業
□021	サムシンググッド	□014	ヤマハ
□083	翔泳社	□184-A	横浜ドリームランド
□095	翔泳社	□024	ランドコンピュータ
□159	翔泳社	□185-B	リンク
□185-A	翔泳社	□027	ワコム



ハイパフォーマンス　クイックケア　　コストパフォーマンス

(高性能＋迅速サポート)²×低価格＝CIRCUIT-LINKAGE

信頼性の高い内容！安心のサポート!!この価格!!!

信頼性の高い内容に、安心のサポートをつけて、この価格で提供します。Powerbook用内蔵80MBハードディスクから、高速で大容量の5"2.5GBまで堂々のラインナップ。初心者から超パワーユーザーまで、あなたのMacintosh Lifeを内外からサーキットリンケージが応援します。

●3.5インチHDD

内蔵		外付(SCSI)		NEW (SCSI-2)縦、横 兼用ケース		NEW 携帯用スリムケース		平均アクセスms	キャッシュKB
◎InstallerII- 120	¥48,800	CHQ- 120	¥61,800	———	ケースサイズ=	———	ケースサイズ=	17	32
◎InstallerII- 170	¥56,800	CHQ- 170	¥68,800	———	183(H)×62(W)×228(D)mm	———	38(H)×154(W)×220(D)mm	17	32
◎InstallerII- 240	¥68,800	CHQ- 240	¥81,800	CHQII- 240	¥84,800	CHQS- 240	¥84,800	16	256
◎InstallerII- 270	¥73,800	———		CHQII- 270	¥89,800	CHQS- 270	¥89,800	12	96
◎InstallerII- 525	¥149,800	CHQ- 525	¥164,800	CHQII- 525	¥165,800	CHQS- 525	¥165,800	10	512
◎InstallerII- 540	¥154,800	———		CHQII- 540	¥169,800	CHQS- 540	¥169,800	12	96
InstallerII- 700	¥186,800	CHQ- 700	¥201,800	CHQII- 700	¥204,800	———		10	512
InstallerII-1050	¥221,800	CHQ-1050	¥236,800	CHQII-1050	¥238,800	———		10	512
◎InstallerII-1080	¥222,800	———		CHQII-1080	¥239,800	CHQS-1080	¥239,800	10.5	96
InstallerII-1200	¥243,800	CHQ-1200	¥253,800	CHQII-1200	¥254,800	———		10	512
付属品	ドライバーソフト、ブラケット、フラットケーブル、電源ケーブル、マニュアル、保証書		ドライバーソフト、ターミネーター、SCSIケーブル(25P-50P)マニュアル、保証書(梱包箱)		ドライバーソフト、ターミネーター、SCSIケーブル(25P-50P)カラーポイント3色(ブルー、グリーン、グレイ)マニュアル、保証書(梱包箱)		ドライバーソフト、ターミネーター、SCSIケーブル(25P-50P)FDDポート用電源ケーブル、ACアダプター、マニュアル、保証書(梱包箱)		

●2.5インチHDD

内蔵		外付	
Installer III- 80	¥61,800	CHQ- 80Kit	¥73,800
Installer III-120	¥68,800	CHQ-120Kit	¥79,800
Installer III-160	¥74,800	CHQ-160Kit	¥86,800
Installer III-250	¥88,800	CHQ-250Kit	¥99,800
付属品	ドライバーソフト、マニュアル、保証書(梱包箱)		ドライバーソフト、マニュアル、ADBポート用電源ケーブル、保証書(梱包箱)

オプション

SCSIケーブル 25P(オス)-25P(オス)	¥8,000
SCSIケーブル 30P-25P	¥8,000
SCSIケーブル 25P-50P	¥6,000
SCSIケーブル 50P-50P	¥6,000
Kit用ACアダプター	¥6,000
スリム用ACアダプター	¥9,800
25Pメス-メス変換アダプター	¥2,980

当社外付けハードディスクの外箱は、とっても大事!!

当社は外付けハードディスクの外箱を保証書としています。万が一、ハードディスクに障害が生じた場合、外箱を捨ててしまっていたら適当な箱に梱包し発送しますが、その梱包がひどい為と輸送中等の障害により本来なら簡単にドライブの修復ができたはずなのに致命的になってしまう可能性があるからです。これからハードディスクの購入をお考えのユーザーは、どこの商品を購入されても外箱は大事に取って置く必要があるとサーキットリンケージは考えます。————サポート部

★当社の製品はフォーマット後、出荷しておりますので、Macに接続するだけで再フォーマットすることなく、そのまま使用出来ます。

クイックケア QUICKCARE 24って何？

今まではハードディスク等をメーカーへ修理に出した場合、早くても1～2ヵ月かかるのが当然でした。当社では全商品に対して、商品の故障をサポートセンター到着後、24時間以内に修理し、出荷するサポート体制を取っています。それが、"QUICKCARE 24"です。Macintoshの心臓部とも言えるハードディスクを迅速にチェックしユーザーの方へお返しいたしますので、お仕事等でも安心してご使用いただけます。また、電話でのサポート"Macカスタマーサポートセンター"を開設していますので、購入前の質問から購入後のサポートまで幅広くカバー致します。

ハードディスクのことでお困りの方へ!!

"全てのMacユーザーのニーズに応じる／"それがCIRCUIT LINKAGEのサポート概念です。漢字Talk7.1のリリースにより、今お使いの内蔵ハードディスクの容量に不満をお持ちのユーザーは決してあなただけではありません。しかし、今まで使ってきたハードディスクを眠らせてしまうのはもったいないと思いませんか？

- 御使用のハードディスクの組み替えや、取り外したハードディスクを外付ハードディスクへの加工をいたします。
  ★外付ハードディスク匡体のみ　¥14,800(組み替え作業は行いません。)　★ハードディスク匡体＋組み替え手数料　¥16,800
  ★内蔵ハードディスク組み替え＋外付ハードディスク加工も行います。
  詳しい案内を御希望の方はFAXで。FAX.0473-56-6700　営業時間10:00～17:00(土・日・休日を除く)
- 当社の製品に興味をお持ちの販売店の方は下記営業所まで。
  東京営業所：TEL&FAX.03-3362-1770　大阪営業所：TEL.06-886-2451 FAX.06-886-7116

Macカスタマーサポート 0473-56-6342

質問受付時間 13:00～17:00
(土、日、休日を除く)

有限会社サーキットリンケージ
〒272-01 千葉県市川市相之川3丁目1番9号
TEL.0473-56-6211　FAX.0473-56-6700
営業時間 10:00～17:00 (土・日・休日を除く)

クイックケア QUICKCARE 24

このマークのついた商品の故障はサポートセンター到着後、24時間以内の修理が可能です。(休日を除く)

当社ではクイックケア24のサービスを全商品に対して行っております。

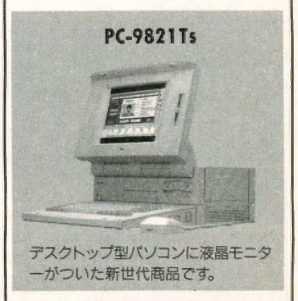
わからない・知らない・ことばかり

パソコン購入アドバイス

初心者・中級者
パソコンユーザーに贈る

初心者・中級者が陥るパソコン購入時・購入後のアクシデント。起きてからではもう取り返し不可能です。いま購入したい方、または先々購入を考えている方、私たちパソコンのスペシャリストがあなたの用途に合わせたあらゆるアドバイスをいたします。
「値段が安い」確かに魅力的ではありますが、たくさんの落とし穴が潜んでいることもお忘れなく。若干、価格は高めでも、サービスと信用性のあるショップを選びたいですね。コンピュータ・ステーションに是非一度お電話を。

MATEの11月発売最新機種です。



デスクトップ型パソコンに液晶モニターがついた新世代商品です。

紙とエンピツ感覚で取扱える、新携帯情報ツール。

メーカーの選定、機種の選定、なかなか区別がつかないんだけれど。

解決

使用目的は何でしょうか？　仕事先のパソコンと同一メーカーですか？　購入直後に最新機種が…なんてこともありえます。いざ買ってみたものの、動かすまでには数々の作業が必要です。購入時の基本操作はあなたひとりで行えますか？　安易に購入だけを考えて、様々な問題点が見えてこない。数あるパソコンの中でも、あなたに合ったパソコンはせいぜい2〜3機種くらいです。まずは電話にてお問い合わせください。私たちがご相談を承ります。

目的に合わせた商品を予算内で掘り出したいんだけど。

解決

パソコン本体価格だけを考えて購入すると、後でとんでもないことになります。本体以外にも、ハードディスク・メモリ・プリンターなどなど、ほかに購入しなくてはならないものがあります。いらない機能がついているものを高く買わされた。なんて例も数多くあります。目的に合ったパソコンおよび周辺機器を出来るだけ予算内で提案する。先々の問題も電話一本で解決する。それが私たち、コンピューター・ステーションのあり方です。商品は逃げません。ゆっくりと購入計画を私たちと考えましょう。

各種インストール・ソフト開発等も行っております。
パソコンおよび周辺機器のリースも行っております。

●お気軽にお電話ください。本体・ソフト・周辺機器のスペシャリストがお応えします。

☎03-5389-8894　コンピュータ・ステーション

〒101 東京都千代田区外神田1-16-1 万世ビル1113号　受付時間／11：00〜13：00、17：00〜20：00(土日休み)

新品パソコンの買取いたします。

●不要在庫等1台からでも買取ります。
●機種・台数・時期によって価格変動があります。事前に電話にて確認ください。

ロータス 標準VAR業者	管理工学公認 インストラクター	ボーランド・ デベロッパーズ・ ネットワーク会員	XBASE言語 標準化委員会

Computer Station

〈資料請求番号181〉

1 Flip-Flap（フリップ フラップ）

☎03-3252-8086
FAX 03-3252-3486

マルチメディア & ソフトウエア

CD-ROM

書き込みサービス開始

サウンドカード/CD-ROMドライブ（全機種PHOTO CDマルチセッション、MPC対応）

MITSUMI LU005S

350ms, I/F付き　標準速

¥19,800

MITSUMI FX001D

280ms, I/F付き　2倍速

¥39,800

SONY CDU561

295ms, SCSI2, 256KBバッファ, I/Fなし　2倍速

¥45,000

TEAC CDU50

265ms, SCSI2, 64KBバッファ, I/Fなし　2.23倍速

¥43,000

東芝 XM3401B

200ms, SCSI2, 256KBバッファ, I/Fなし　2.2倍速

¥49,000

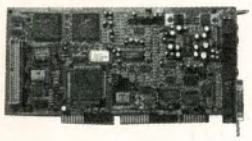
CHINON CDS-535

280ms, 256KBバッファ, I/F付き　2倍速

¥48,000

サウンドカード

Sound Blaster 16ASP日本語版



¥26,800

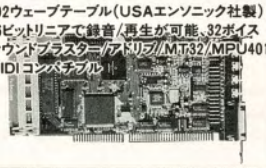
Media Concept

サウンドブラスターコンパチブル

¥7,800

DIITAL STUDIO Sound System

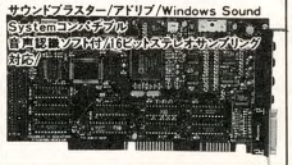
192ウェーブテーブル（USAエンソニック社製）
16ビットリニアで録音/再生が可能、32ボイス
サウンドブラスター/アドリブ/MT32/MPU401
MIDIコンパチブル



¥39,000

Laser WAVE Supra16

サウンドブラスター/アドリブ/Windows Sound System コンパチブル
音声認識ソフト付/16ビットステレオサンプリング対応/



¥25,000

マルチメディアキット

2倍速CD-ROM+Laser WAVE Supra16+スピーカー+CD-ROM2枚

¥49,800

CD-ROMソフト

Atlas Pack (World Altas & U.S Atlas) ¥5,800

Buttman's European Vacation ¥18,000

CHESTNUT Bible and Religion ¥3,200

CHESTNUT Techonotools ¥3,200

CHESTNUT Windoware ¥3,200

DONATELLI PORTFOLIOS Volume 1 & 2 ¥13,320

Lovely Ladies 2 ¥7,300

HOUSE OF SLEEPING BEAUTIES ¥18,000

Hyper AV 2 ¥12,800

Info Magic Internet Tools ¥5,800

Info Magic UNIX CD-ROM ¥5,800

Macmillan Dictionary for Children ¥4,800

Midi Music Shop for Windows ¥6,800

MS Cinemania ¥8,800

MS Dinosaurs ¥8,800

Swim Wear '93 ¥4,800

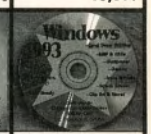
The 7th Guest (簡易パッケージ) ¥6,800

The Window Master ¥5,800

The Women of Venus ¥8,400

Walnut Creek CiCA Microsoft Windows ¥2,500

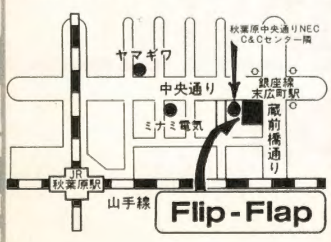
Walnut Creek GIFs Galore ¥4,800



Windows 1993 ¥7,800

- Animals ¥5,800
- BARNEY BEAR goes to school ¥5,800
- BARNEY BEAR goes to space ¥5,800
- Battle Chess ¥5,800
- Beauty and Beast ¥5,200
- Beyond the Wall of Stars ¥5,800
- Business Master & 2nd Edition ¥5,800
- Chess Master 3000 ¥6,800
- CHESTNUT Clipart Goliath ¥3,200
- CHESTNUT Deathstar Arcade Battles ¥3,200
- CHESTNUT Dictionary & Language ¥3,200
- CHESTNUT Encyclopedia of Sound ¥3,200
- CHESTNUT Our Solar System ¥3,200
- CHESTNUT Shareware Overload ¥3,200
- CHESTNUT Sound Sensations ¥3,200
- CHESTNUT Too Many Typefonts ¥3,200
- CHESTNUT World Traveler ¥3,200
- CMC Classic Collection ¥10,800
- COMPOSER QUEST ¥6,200
- Compton's Family Choice ¥6,800
- Compton's Family Encyclopedia ¥7,800
- Compton's Multimedia Encyclopedia ¥12,800
- Conan the Cimmerian ¥8,800
- Desert Storm ¥5,800
- Dictionary of the Livingworld ¥7,800
- Digital Pinup Girls Vol.3 Extra ¥11,000
- Dinosaur adventure ¥7,800
- Education Master ¥5,800
- Electric & Magnetism ¥10,800
- Encyclopedia of Clip Art ¥7,800
- Family Doctor ¥6,800
- Game Pack 2 ¥5,800
- Greate City Vol. 1 ¥6,800
- Greate City Vol. 2 ¥6,800
- Info Magic Standard ¥5,800
- Info Magic Usenet ¥2,900
- Interactive Storytime ¥6,200
- Intrnational Business & Economic Atlas ¥5,800
- Jet and Props ¥5,800
- Jones in the Fast Lane ¥5,800
- Kids can READ (ages 3〜8) ¥9,800
- Kings Quest 5 ¥6,800
- Kodac Photo CD ¥7,800
- LIBRIS BRITANNIA ¥5,800
- Loom for Lucas film ¥5,800
- Majestic Places ¥8,800
- MAYO Clinic Family Health Book ¥6,800
- Midi Music Shop ¥6,800
- Mother Goose ¥3,600
- MS Multimedia Beethoven ¥8,800
- MS Musical Instrument ¥8,800
- National Park ¥6,800
- Oldies But Goodies ¥5,200
- Origin Wing Commander/Ultima 6 ¥8,500
- Origin Wing Commander 2 DELUXE ¥10,500
- PC Animation Festival ¥6,800
- PC-SIG GAMES ¥8,800
- PC-SIG Library Vol. 12 ¥6,800
- Playing With Language ENGLISH ¥6,800
- Playing With Language FRENCH ¥6,800
- Playing With Language SPANISH ¥6,800
- Power Talk ¥10,800
- Renaissance Masters ¥7,800
- SFX Sound Effects ¥5,200
- Shakespear ¥5,200
- Space Adventure ¥6,800
- Space Quest 4 ¥6,800
- Sports Best ¥5,800
- Stellar 7 ¥5,800
- Street Atlas USA ¥16,800
- TEMPRA Access ¥4,800
- THE Sleeping Beauty ¥5,800
- Thuder Media Sound Library ¥5,200
- Time Table of History Science & Innovation ¥5,800
- Toolworks Multimedia Encycropedia ¥10,800
- Toolworks REFERENCE LIBRARY ¥4,800
- US History ¥6,800
- US War: Civil War ¥8,800
- US War: Korea ¥8,800
- US War: Vietnum ¥8,800
- US War: World Wor. II ¥8,800
- Video Movie Guide 1993 ¥9,800
- Vital Signs Good Health Resource ¥17,800
- Walnut Creek C User's Group Library ¥3,800
- Walnut Creek Garbo MSDOS/Mac ¥2,500
- Walnut Creek Hobbes OS/2 ¥2,500
- Walnut Creek SIMTEL ¥2,500
- Walnut Creek Source Code ¥3,800
- Walnut Creek X11R5 and GNU ¥3,800
- Whale of A Tale ¥17,800
- Wild Places ¥5,800
- Window Book Pop Up Library ¥4,800
- Window Master ¥5,800
- Wing Ultima VI ¥5,800
- Winware Vol. 3 ¥5,800
- World Factbook with Navigator ¥5,200
- World View ¥5,200
- Yggdrasil Linux/GNU/X ¥5,800
- Brain Drain ¥5,200
- Electronics Home Library ¥6,800
- Futura ¥5,200
- Let's Play ¥5,200
- Library of Future ¥11,800
- PHOENIX-CD Verson 2.0 ¥4,800
- Renaissance Masters 2 ¥7,800
- Secret Weapons ¥5,800
- Sprite (1984〜1993) ¥2,500

続々・続々 入荷中 !!



Flip-Flap（フリップ フラップ） ☎03-3252-8086
FAX 03-3252-3486

〒101 東京都千代田区外神田4-7-2 小林ビル3F
木曜日定休、11:00〜19:00
お振込口座：三和銀行 秋葉原支店普通3701103
口座名義：フリップ・フラップ

〈資料請求番号182〉

●スタッフ募集（アルバイトも可）
●VAR・OEM承ります。

いつまでも地球と共に

紙は地球からの贈り物。
しかし、地球に甘えてばかりではありません。
私たちが使っている紙は、製材所の残材・間伐材のような
他に用途のない木材と、家庭から回収された古紙などから作られます。
さらに、地球との長いお付き合いを考えて、
紙の原料に適した木を育てています。

NEW OJI PAPER

新王子製紙株式会社　〒104 東京都中央区銀座4-7-5 TEL.03-3563-1111(代)

マンモス スケートリンク

▶3月6日(日)まで好評営業中(無休)

★ナイタースケート(PM5:00~PM9:00)

▶毎週金、土、日曜、祝日、祝前日

横浜ドリームランド

横浜市戸塚区俣野町700 〒245 ☎045-851-1411(代)

交通のご案内
- JR・横浜市営地下鉄「戸塚」、JR「大船」、JR・小田急「藤沢」、小田急「長後」・「湘南台」、相鉄「いずみ野」各駅下車、ドリームランド行バス20分
- 第3京浜→横浜新道→国道1号線「原宿交差点」右折／東名横浜IC→保土ヶ谷バイパス→横浜新道→

休園日
毎週火曜日
(祝日、春休み GWを除く)

開園30周年記念イベント

ウルトラマン フェスティバル

- 期間/3月20日(日)~5月29日(日)
- 主催/TBS、東放制作、横浜ドリームランド
- 監修/円谷 皐
- 制作協力/円谷プロダクション
- 企画制作/オーロラ・オーバル社
- 構成内容/ウルトラマンヒーロー大集合・怪獣ランド・ウルトラ博物館・ウルトラパワーチェック・ウルトラデパート・他

©円谷プロ

〈資料請求番号184-A〉

速読能力開発システム

by アイシステム企画

パソコンによる驚異的システム

あなたの能力は眠っている！

アメリカの大統領だったジョン・F・ケネディは、若い頃に速読をマスターして、卓越した知識、見識を培ったと言われています。トレーニングをしていない方では、ケネディさんには勝てません。コンピュータを応用したこのシステムで学習すると、1週間位のトレーニングで、どなたでも『ケネディさんに勝つ力』を養うことができます。教育心理学を応用したこのシステムで、あなたも速読能力の開発を始めてみませんか？

「なるほど力がついてきた!!」といわせてみせます。

速読のトレーニングをしていない方では、絶対に勝つことのできないスピードを、あなたのものにすることができます。

待望のバージョンアップ！ Ver. 2.0
- 学習効果をより強化
- 自由設定項目の増加と操作性向上
- 英語速読時の半角文字対応

1時間の勉強で、10時間分マスターしたいと思いませんか？
5分の立ち読みで、新書本1冊読んでみたいと思いませんか？
——一生涯で読む本が10倍になったら、楽しみが増えると思いませんか？

●製品構成
1.システムプログラムディスク …… 1枚
2.トレーニングデータディスク …… 5枚
3.操作説明書 …… 1冊
4.想起能力トレーニング帳 …… 1冊

●対応パソコン
NEC PC-9801シリーズ
EPSON PC286/386/486シリーズ
MS-DOS Ver.2.1以降が必要。

●価格(消費税別) ¥30,000

今までにない速読のための総合システム

◇1/100秒まで計測可能な
速読能力診断機能
◇速読に最適な脳波をつくる
集中力トレーニング機能
◇眼球の筋肉を速読用に強化する
眼球運動トレーニング機能
◇文字読みから、文字群読みへ移行させる
ブロック読みトレーニング機能
◇観察力と記憶力を強化する
想起能力トレーニング機能
◇各サイズの本ごとに設定された
ページめくりトレーニング機能
◇右脳速読へ移行させるための
一括読みトレーニング機能
◇1分間400万文字の表示機能も備えた
超速読トレーニング機能

カタログ無料進呈

広告をご覧になった雑誌名をご記入の上、下記宛先までお申し込みください。

〈お申込方法〉電話・葉書・FAXでお届け先の住所、氏名、電話番号、使用する人の住所、氏名、年齢、使用FDサイズをお知らせ下さい。郵送します。受取時に、郵便配達の方に代金をお支払い下さい。未開封の返品は8日以内にお願いします。

〈宛先〉〒150 東京都渋谷区道玄坂1-15-3-521
アイシステム企画
速読能力開発システム係
TEL.03-3496-8638(9~18時)
FAX.03-3780-2044(24時間)

〈資料請求番号184-B〉

PC-PAGE

Macintosh 新グラフィック工房

電子のアトリエでデザインのレッスン

保坂庸介　著
A5判　224ページ
定価1,800円（税込）

マッキントッシュを使ってデザインしてみようという方への一冊。

イラストを描く、コラージュする、動画をつくる。マッキントッシュは僕らの電子のアトリエだ。
「マックを買ったけどグラフィックはやったことがない」
「デザインはわかるけどマックは知らない」
そんなあなたに、プロの厳しい目で選んだおすすめグラフィックツールと実践的創作技術を紹介しよう。

1章● マッキントッシュは机である
2章● これが「買い」のグラフィックソフトだ
　Kidpix, Canvas, Painter2.0, Photoshop2.5J, FreeHand3.1J, Illustrator5.0, Dimensions
3章● デザインの現場を体験する
　イラストの巻　3Dの巻
　アニメーションの巻

SE SHOEISHA
株式会社 翔泳社
出版事業部販売部
〒107 東京都港区北青山3-10-18 北青山本田ビル
TEL.03-5467-0361

〈資料請求番号185-A〉

ウィルスバスターPro

強く効く。広く効く。
コンピュータウイルスに

未知ウィルス対応
世界中で実証済

効き目で選ぶ
コンピュータウイルス
検索・駆除・防止プログラム

- ●日本産を含む2000種以上のウイルスに対応
- ●新種の未知ウイルスにも完全対応
- ●すでに日本でも多くの優良企業で採用

弊社ワクチンは
有名企業の採用をはじめ、
国内トップの実績※を
誇っています。
※ '93.4.9日刊工業新聞による

スタンドアローン用、検索・復旧プログラム
ウィルスバスターII
定価 ¥12,000

完全防止、未知ウィルス対応プログラム
ウィルスバスターPro
定価 ¥18,000

Windows用、検索・復旧プログラム
WINプロテクト
定価 ¥18,000

《LINK情報》

ウイルスカレンダー

2

S	M	T	W	T	F	S
		❶	❷	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	⓮	15	16	17	18	19
20	21	22	㉓	24	25	26
27	㉘					

※ウイルス発病日

今月のトピックス
（ウィルスバスターPro ＋ WINプロテクト）
バンドルキャンペーン
¥18,000 好評につき延長中

ご希望の方には、1994ウイルスカレンダー、ザ・コンピュータウイルス（小冊子）を差し上げます。お気軽にお問合わせ下さい。

☎03-3493-5850／金田

株式会社リンク
〒141 東京都品川区西五反田8-8-15 ローズベイ五反田ビル3F
TEL 03-3493-5850　FAX 03-3493-5188　BBS 03-5996-2400

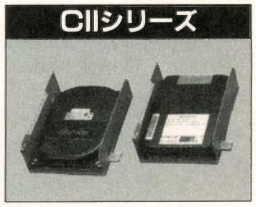
〈資料請求番号185-B〉

CIRCUIT-LINKAGE

PC-98シリーズ対応ハードディスク

最新周辺機接続方式SCSI-IIを採用した極大容量、超高速転送のラインナップ

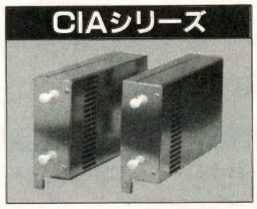
CIIシリーズ



PC-98Fellowシリーズ専用の内蔵型IDE仕様のハードディスクです。

CII-170	約170MB	¥51,800
CII-240	約240MB	¥64,800
CII-525	約500MB	¥157,800

CIAシリーズ



PC-98Mateシリーズ専用の内蔵型IDE仕様のハードディスクです。

CIA-170	約170MB	¥53,800
CIA-240	約240MB	¥66,800
CIA-525	約500MB	¥159,800

CISシリーズ

PC-98シリーズ、従来機用の外付けIDE仕様のハードディスクです。

CIS-170	約170MB	¥65,800
CIS-240	約240MB	¥74,800
CIS-525	約500MB	¥184,800

CISシリーズは、286以上のCPUを搭載した機種でのみ動作し、最大2台まで接続可能です。

CHS II シリーズ

SCSI-II（FAST）仕様のハードディスクをバスマスタ方式にて駆動するI/Fボードを付属して提供する。
最新型大容量外付けハードディスク。
（MS-DOSフォーマット済み、ハイレゾ対応、MS-DOS専用）

CHS II -240	13ms 64KB	¥ 99,800
CHS II -525	10ms 128KB	¥170,000
CHS II -700	10ms 128KB	¥210,000
CHS II -1050	10ms 128KB	¥257,000
CHS II -1200	10ms 128KB	¥283,000

※CHS II-1050、CHS II-1200の2機種は、MS-DOSのV5.0以降でないとご利用できません。

クイックケア QUICKCARE 24
このマークのついた商品の故障はサポートセンター到着後、24時間以内の修理が可能です。（休日を除く）
当社ではクイックケア24のサービスを全商品に対して行っております。

※CHSシリーズ、CISシリーズはEPSONのPC互換機にも対応しております。
※HDD全機種は基本的にMS-DOS専用です。
※仕様・価格は予告無しに変更する事があり、表示価格に消費税は含まれておりません。
※MS-DOSは米国マイクロソフト社の製品です。

有限会社 サーキットリンケージ
〒272-01 千葉県市川市相之川3丁目1番8号
TEL.0473-56-6211 FAX.0473-56-6700

カスタマーサポート 0473-56-6206
質問受付時間 13:00～17:00（土、日、休日を除く）

ご購入にあたっては、表を参照して現行機種と共存する場合をご考察の上、ご検討ください。

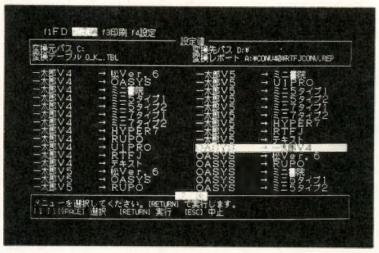
〈資料請求番号185-C〉

ワープロ文書互換ソフト
リッチ・テキスト・コンバータ
統合版 リリース4 近日発売!!

パソコンで異なるワープロ文書を交換できます!!

◎13社、23種類のワープロ文書同士をお互いに変換ができます。
◎文書書式、罫線(全角、半角、行間罫線)、インデントや改行幅、文字飾り情報も変換できます。

文書の変換はパソコンだけで行ないます。
その場にワープロ本体が無くても大丈夫です。



総合版の変換メニュー

1994年3月発売　2月以降リリース3をお買求めでユーザ登録がお済みの方は、無償でリリース4をご提供します。
一太郎Ver.5/キヤノワード/リポート/文豪/Lotus 1-2-3の両方向変換版

PC-9801/9821/PC-286/386/486用

リッチ・テキスト・コンバータ統合版　リリース4　79,800円

変換対応機種　詳しい機種番号はお問合せ下さい。

一太郎：ジャストシステム 一太郎 Ver.3/Ver.4.3/Ver.5
松：管理工学研究所 新松、松Ver.5/Ver.6
OASYS：富士通 OASYS100F以降の100シリーズ、300、200、70、50、30の各シリーズ、FM-OASYS
OASYS/Win：富士通 OASYS/Win Ver.2
RUPO：東芝 RUPO JW 85/88/90/95/98/100/105/01/04/05
文豪：日本電気 ビジネス文豪シリーズ、文豪HYPER7シリーズ、文豪miniシリーズ
ミニ書院：シャープ ミニ書院シリーズ
U1PRO：松下電器 パナワードU1PROシリーズ
サンワード：三洋電機 サンワードシリーズ/ミノルタ ワープロエースシリーズ
キヤノワード：キヤノン キヤノワードシリーズ
リポート：リコー リポートシリーズ/日立 ワードパルシリーズ
DOS文書：IBM DOS文書プログラムIII
Lotus 1-2-3：Lotus 1-2-3 R2.3J/R2.4J
Word：マイクロソフト MS-Word Ver.5(読み込みのみ)

好評発売中　〈個別対応版〉ビジネス文豪用、キヤノワード用　新登場

PC-9801/9821/PC-286/386/486用

対応ワープロ別にお求めやすい価格で用意しました。「一太郎」「松」対応版のみのセットです。

新登場	文豪/ALL ↔ 一太郎&松用	リリース1	39,000円	ミニ書院 ↔ 一太郎&松用	リリース3	29,000円
新登場	キヤノワード ↔ 一太郎&松用	リリース1	29,000円	文豪ミニ ↔ 一太郎&松用	リリース4	29,000円
	OASYS/ALL ↔ 一太郎&松用	リリース3	39,000円	U1PRO ↔ 一太郎&松用	リリース3	29,000円
	OASYS/30 ↔ 一太郎&松用	リリース4	29,000円	サンワード ↔ 一太郎&松用	リリース1	29,000円
	RUPO ↔ 一太郎&松用	リリース3	29,000円	一太郎 ↔ 松用	リリース2	24,000円

DOS/V用　**発売中**　対応機種、変換方向などはお問合せ下さい。

リッチ・テキスト・コンバータ統合版　DOS/V用 リリース2　98,000円

データ変換セミナー開催

当社では、ワープロ文書、パソコンデータ、電子手帳データなどの変換方法についてセミナーを開催いたします。
データ変換に興味をお持ちの方や実際の作業でご疑問点をお持ちの方など、多数のご参加をお待ちしています。
開催日時：2月25日(金)、3月25日(金)、4月25日(月)、5月25日(水)　各回とも14：00開始
開催場所：池袋西武百貨店　SMA館9階　セミナールーム　(JR、西武、東武、地下鉄　池袋駅下車)
参加費用：5,000円(税込み)　　お申込み、詳細は当社DP部(TEL 03-3234-9631)宛お問い合せ下さい。

直販サービス 受付中!!　　**統合版 リリース4の予約も受付中**

●代引宅配サービス　FAX 0265-76-3913
TEL 0265-76-3912(アンテナハウス伊那支店)

FAXにてご注文を受付けております。
商品名、お届け先、電話番号、フロッピのサイズおよび「代引」と明記の上、お申込み下さい。宅配便にてお届けいたします。(送料弊社負担)
商品の代金は配達員にお渡し下さい。

●30日間返品保証

直販サービスの場合に限り、変換内容にご不満の場合は30日以内の返品を受付けます。
販売店や代理店からご購入の場合は、お受けできませんのでご了承下さい。

※表示の価格には消費税が含まれておりません。お支払の際には別途消費税額が加わります。
※「一太郎」は㈱ジャストシステムの登録商標です。
「松」「新松」は㈱管理工学研究所の商標です。
その他、記載の製品名は各社の商標もしくは登録商標です。

●販売店のお問合せは

アンテナハウス㈱DP部
〒102 東京都千代田区二番町11-9 花ビル5F
TEL 03-3234-9631　FAX 03-3221-9975

MACWORLD Expo/Tokyo '94 NO.401

CD-ROM for Macintosh

LUNICUS〈日本語版〉

ルニカス

常識破りのきらめく速さで体験する3Dシューティング・アクション!

スピーディーに動き回り、武器をガンガン撃ちまくって敵を倒すスリルと快感で
ハラハラドキドキさせてくれるサイバーフリックス社作品『ルニカス』は、形だけのアクション・ゲームではない。
これがCD-ROMゲームであることすら忘れてしまうほどのきらめく速さ、
ビギナーからエキスパートまで4つのレベルが選べる親切設計で、アクション・ゲームの醍醐味を十分堪能できる。
マックワールド誌の1993年度『ゲーム・ホール・オブ・フェーム賞』を獲得。

あの『AKIRA』の大友克洋氏デザインによるオリジナル・キャラクターが登場!!

『ルニカス』に登場するキャラクター達は、アドバイス、必要とあらばジョークや励ましの言葉をプレイヤーに話しかけてくる。
日本語版制作にあたり、単なる声優による吹替えだけでなく、この重要な役割を果たすキャラクター達も、
大友克洋氏のデザインによる日本語版だけのオリジナルとして登場。

2月中旬発売予定 予価9,800円(税抜) BCRM-0009

〈動作環境〉Macintosh II以上/4MB RAM/256色/13 inch color monitor/CD-ROM drive/漢字Talk7推奨

©William C. Appleton 発売元：バンダイビジュアル㈱

HELL CAB〈日本語版〉

ヘル・キャブ

悪魔のタクシーでニューヨーク観光を!

悪魔とタクシードライバーを兼業している彼の名はラウール。
彼は魔王ルシファーの命によりニューヨークを地獄の一部に変えようと企んでおり、プレイヤーの魂を狙っている。
ローマ時代、第一次世界大戦、ジュラ紀と冒険をつづけるプレイヤーの運命は?

一線級スタッフによる傑作!

マルチメディア・アーティストとして活躍をつづけるペペ・モレノをはじめとする一流のスタッフが
総力を結集して製作した実写取込みによる個性溢れるキャラクターと
リアルな3Dグラフィックスで贈る、最高の娯楽作。

好評発売中 価格14,800円(税抜) BCRM-0010

〈動作環境〉Macintosh LCIII以上/8MB RAM/256色/13 inch color monitor/CD-ROM drive/System 6.0.7 or later(漢字Talk7推奨)/Quick Time 1.5対応

©1993 Pepe Moreno. Published by Time Warner Interactive Group. International rights secured Not for broadcast transmission. All rights reserved. DO NOT DUPLICATE. NOT AVAILABLE FOR SEPARATE RENTAL. The Hell Cab logo is a trademark of Pepe Moreno.
発売元：日本レンタルシステムセプライ㈱/F2㈱

JUMP RAVEN/ジャンプ●レイブン〈日本語版〉

アーケイド・タッチのスーパー・アクションCD-ROM!

環境破壊で破滅の危機に瀕した地球を舞台に、プレイヤーは伝説的なパイロット、「ジャンプ・レイブン」となり、ホバージェットに乗り込み、凶悪な犯罪者集団と戦う。豊富な武器・副操縦士・サウンドトラックの選択システム、個性ある登場人物との会話が、プレイヤーをゲーム世界にグイグイ引き込む。『LUNICUS』でおなじみのビル・アップルトン率いるサイバーフリックス社が贈る驚嘆のCD-ROM。1993年11月に行われた、『Apple CD-ROMコンテスト』で見事グランプリを獲得。日本語版に乞うご期待!

ローカライズ鋭意進行中! 発売日・価格未定 ©CyberFlix, Inc. 発売元：バンダイビジュアル㈱

※Apple、Macintosh、Quick Timeはアップルコンピューター社の登録商標です。

販売元：バンダイビジュアル株式会社
〒111 東京都台東区駒形2-4-11ヨシクニ駒形ビル
TEL. 03-5828-3028 FAX. 03-5828-3058

MACWORLD EXPOSITION Tokyo　BANDAI　EMOTION DIGITAL SOFTWARE

〈資料請求番号C03〉

コンピューティングをカジュアルに。
Microsoft®
マイクロソフト株式会社
〒151 東京都渋谷区笹塚1-50-1 笹塚NAビルディング
電話(03)5454-2300

最初の一歩を大切にしました。
このマークがついているパーソナルコンピュータなら、
手に入れたその日からウィンドウズが使えます。

MICROSOFT® WINDOWS™ READY-TO-RUN

最近のパソコンには、ふたつの基本ソフト、ウィンドウズとMS-DOSがはじめから組み込まれています。
いままでなら、パソコンとは別に基本ソフトを購入し、ご自分でセットアップしなければなりませんでしたが、
READY-TO-RUNのマークがついたマシンならそんな手間も不要。
日本語ワープロソフト、あるいはゲームソフトと、
あなたのお好きなソフトを組み込むだけで、すぐに使い始めることができるのです。
これは、マイクロソフト ウィンドウズ3.1が基本ソフトの世界標準となった証しでもあるのです。
READY-TO-RUNマシンなら、今日から始められる。

FAX情報サービスで詳しい情報を。まずプッシュ回線のFAXから☎03-5476-2388に電話し、READY-TO-RUN製品一覧：BOX NO.2500#を押してください。お手元のFAXに情報が届きます。

〈資料請求番号C04〉

T1016666020589
雑誌コード16666-02

ドクター・ドス・ジャーブル日本版 2月号増刊
PC-PAGE GURU VOL.1
PC-PAGE GURU Vol.1 1994年2月1日発行 株式会社翔泳社 発行人 長瀬嘉秀
〒107東京都港区北青山3-10-18北青山本田ビル 出版事業部 TEL.03-5467-0361(販売部) 03-5467-3777(編集部)
©SHOEISHA 1994
Printed in Japan
定価580円(本体563円)